



2020

**CATARINA FILIPA  
FERREIRA MARTINS  
MENDES**  
catarinamend@gmail.com

**MODOS DE “SER” IMAGEM-  
O problema dos diferentes planos de  
perceção**

Mestrado em Design  
e Cultura Visual



2020

**CATARINA FILIPA  
FERREIRA  
MARTINS MENDES**

**MODOS DE “SER” IMAGEM:  
O PROBLEMA DOS DIFERENTES  
PLANOS DA PERCEÇÃO**

Projeto apresentado ao IADE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual realizada sob a orientação científica da Prof. Doutora Sílvia Rosado Correia Patrício, Professora Associada do IADE e do Prof. Doutor Eduardo Corte-Real, Professor Associado com Agregação do IADE.



**Dedicatória**

Dedico este trabalho à minha família, em especial à minha mãe que nos momentos mais nebulosos, fez-me sorrir e sempre pensar no lado positivo.



## **O júri**

### **Presidente**

Doutora Ana Luísa Santos Marques  
Professora auxiliar da Universidade Europeia

### **Arguente**

Doutor Fernando José Lourenço Ribeiro  
Professor auxiliar da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa

### **Orientador**

Doutora Sílvia Rosado Correia Patrício  
Professora associada IADE – Universidade Europeia

Doutor Eduardo Côrte-Real  
Professor associado com agregação IADE – Universidade Europeia





## **Agradecimentos**

Começo por agradecer à Professora Doutora Sílvia Rosado Correia Patrício, não só pelo seu apoio e disponibilidade incondicional, mas também pela enorme inspiração que tenho pela mesma.

Um especial agradecimento ao meu segundo Orientador Científico, Professor Doutor Eduardo Corte-Real, por todos os conselhos dados ao longo deste projeto.

Ao Professor Doutor Armando Vilas-Boas, que quando este projeto ainda era muito embrionário, acreditou no sucesso do mesmo. Também ele é uma enorme fonte de inspiração, sem o próprio o saber.

Não posso deixar de reconhecer o contributo do Professor Martim Lapa neste projeto, foi uma enorme ajuda.

À minha mãe, ao meu pai e à minha avó que sempre me apoiaram incondicionalmente e, se disponibilizaram para tudo ao longo de todo o projeto. Ao meu grupo de amigos, que nos momentos mais complicados sempre me fizeram sorrir. Vocês são uma enorme fonte de motivação.

Obrigada a todos.



## Palavras-chave

Cultura Visual; Fenomenologia; Imagem; Percepção, Olhar.

## Resumo

O presente projeto teve como premissa testar os limites da percepção do observador, perante a imagem do corpo invisível de objetos reconhecíveis no seu dia a dia. Com esta pesquisa procuramos questionar o conceito pré-adquirido de “imagem” e perceber se fatores abstratos como o olhar do criador, nos podem dizer mais sobre realidade da imagem do que os espectros visíveis como a linha, a cor ou a textura. Ambicionámos analisar o conceito de imagem através de uma óptica Fenomenológica, de forma a tornar visível à nossa consciência, aquilo que não é visível na imagem, a sua essência.

Para desenvolvimento deste projeto o processo de construção técnico e conceptual foi fundamental, este é o reflexo da linguagem do objeto e do criador que é reapresentado nas presentes experiências visuais. As disciplinas utilizadas como a Xerografia, o desenho manual e a edição digital fornecem evidências que entre todas as formas de linguagem, a imagem é o **melhor exemplo para evidenciar a “máscara do pensamento”, ditando os modos de ver sem os revelar formalmente.**

Da sobreposição quase constante destas disciplinas obtiveram-se peças visuais que se pretendeu que fossem polissémicas e expressivas. Estas experiências visuais constituem-se assim como diferentes modos de tornar visível a linguagem da imagem.



**Keywords**

*Visual Culture; Phenomenology; Image; Perception, Eye.*

**Abstract**

The present project had, as a premise, test the observer's perception towards an abstract image of recognizable objects in their daily lives. With this research we tried to question the **pre-acquired concept of "image" in order to** understand if abstract factors such as the creator's vision could tell us more about the reality of the image compared to the visible spectra such as line, color or texture. We aimed to analyze the concept of image through a phenomenological perspective in order to make visible to our conscience what is not visible in the image, its essence. For the development of this project, the technical and conceptual construction process was fundamental because this is the reflection of the object and its creator language that is represented in the present visual experiences. The disciplines used such as Xerography, manual drawing and digital editing provide evidence that among all forms of language, the image is the best example to highlight the **"mask of thought", dictating the ways of seeing** without formally revealing them. From the almost constant overlap of these disciplines, visual experiences were obtained that were supposed to be polysemic and expressive. These experiences are thus seen as different ways of making visible the language of the image.



# Sumário

Índice de Figuras

## 1. INTRODUÇÃO

1.1 Problemática e Objetivos

1.2 Abordagem Intertextual

## 2. A REPRESENTAÇÃO NÃO VERBAL DA IMAGEM

2.1 Consciência da aparência da Matéria Visual

2.2 Definição de “Ser” Imagem

2.2.1 Imagem Técnica

2.2.1.1 Visualidade

2.2.2 Imagem Iconográfica e Iconológica

2.3 A Perspectiva Semiótica

2.4 A Abordagem Fenomenológica

2.4.1 A memória da Imagem

## 3. ENTRE VER E OLHAR

3.1 Quando a imagem se faz gesto

## 4. A MATERIALIDADE DO MUNDO VISÍVEL E DO MUNDO INVISÍVEL

4.1 A repetição e a cópia

## 5. O MUNDO DA AUSÊNCIA

## 6. PROJECTO

### *Parte I*

6.1 Enquadramento

6.2 Caracterização do Projeto

6.3 Processos Técnicos

### *Parte II*

6.4 Produção Visual

6.4.1 Experiência 1 - Desdobráveis

6.4.2 Experiência 2 - Vídeos

6.4.3 Experiência 3 – Narração Videográfica

7. CONCLUSÕES

8. LISTA DE REFERÊNCIAS

9. BIBLIOGRAFIA

10. APÊNDICES



# Índice de Figuras

<b>Figura 1</b> – Desenho a partir de diferentes concepções de ver.....	21
<b>Figura 2</b> – <i>A Chave dos Sonhos</i> .....	30
<b>Figura 3</b> – <i>A Traição das Imagens</i> .....	34
<b>Figura 4</b> – <i>Betriegertle</i> .....	38
<b>Figura 5</b> – <i>La Città Ideale</i> .....	40
<b>Figura 5</b> – <i>Um Passeio pelo Pátio do Hotel</i> .....	40
<b>Figura 6</b> – <i>Vórtices Celestiais</i> .....	41
<b>Figura 6</b> – Mapa das ilhas Marshall, dos ventos e das correntes dominantes.....	41
<b>Figura 6</b> – Lâmina XVII – Interseção de duas Superfícies Cilíndricas.....	41
<b>Figura 7</b> – <i>The Last Futurist Exhibition of Painting</i> .....	52
<b>Figura 8</b> – <i>Quadrado Negro</i> .....	52
<b>Figura 9</b> – <i>Chair</i> .....	59
<b>Figura 10</b> – <i>Big Bambú</i> .....	61
<b>Figura 11</b> – Xerografia.....	65
<b>Figura 12</b> – Xerografia.....	65
<b>Figura 13</b> – Excerto do filme <i>Paris-Texas</i> .....	66
<b>Figura 14</b> – Excerto do filme <i>Paris-Texas</i> .....	66
<b>Figura 15</b> – <i>Narciso</i> .....	66
<b>Figura 16</b> – Catálogo da exposição “ <i>Le Roi Salomon et les maîtres du regard. Arte t medicine en Éthiopie</i> ” ..	67
<b>Figura 17</b> – <i>Venus ao Espelho</i> .....	69
<b>Figura 17</b> – <i>Olympia</i> .....	69
<b>Figura 17</b> – <i>Dois Nus</i> .....	69
<b>Figura 17</b> – <i>As mulheres</i> .....	69
<b>Figura 18</b> – <i>Pocket Drawing</i> .....	71
<b>Figura 19</b> – <i>Les Archives du Coeur</i> .....	73
<b>Figura 20</b> – <i>La Réserve du Musée des enfants</i> .....	74
<b>Figura 21</b> – <i>Sailors</i> .....	75
<b>Figura 22</b> – <i>Ciclo da Madeira</i> .....	76
<b>Figura 23</b> – <i>Inventaire des objets ayant appartenu à une vieille dame de Baden</i> .....	77
<b>Figura 24</b> – Paineis 8 do estudo <i>Atlas Mnemosyne</i> .....	78
<b>Figura 25</b> – <i>Gabinets</i> .....	78

<b>Figura 26</b> – <i>Gabinetes</i> .....	79
<b>Figura 27</b> – <i>O Oco e a Emenda</i> .....	79
<b>Figura 28</b> – <i>Behind the Gare St. Lazare</i> .....	82
<b>Figura 29</b> – <i>Carta Branca</i> .....	84
<b>Figura 30</b> – <i>Still Life Blue Guitar</i> .....	86
<b>Figura 31</b> – <i>Marilyn Diptych</i> .....	88
<b>Figura 32</b> – Organograma da experiência de “Ser” Imagem segundo uma análise Fenomenológica.....	93
<b>Figura 33</b> – <i>Egyptian Life Class</i> .....	98
<b>Figura 34</b> – <i>Las Meninas</i> .....	98
<b>Figura 35</b> – <i>Point de vue du Gras</i> .....	99
<b>Figura 36</b> – <i>Protection of Transmission Systems photographic film and HV electrode</i> .....	101
<b>Figura 37</b> – <i>ASCII History of Moving Pictures</i> .....	101
<b>Figura 38</b> – <i>Rebote</i> (Conversação sem fim).....	101
<b>Figura 39</b> – <i>Scanner</i> (Um retrato da luz e do som).....	102
<b>Figura 40</b> – <i>Ulva Latissima</i> .....	102
<b>Figura 41</b> – Processo de Distorção na Impressão Xerográfica.....	102
<b>Figura 42</b> – <i>How Something Can Have Been at One Time and in One Place and Nowhere Else Ever Again</i> . 102	
<b>Figura 43</b> – Desdobrável 1- <i>Perspetiva</i> .....	104
<b>Figura 44</b> – Desdobrável 2- <i>Imagem de um objeto</i> .....	105
<b>Figura 45</b> – Desdobrável 3- <i>Retrato da ausência</i> .....	105
<b>Figura 46</b> – <i>Modos de um corpo invisível</i> .....	107

“Olha! (...)E eis que arregala os olhos e se pasma de ver aquilo que ele sempre viu sem saber o que via e que repentinamente se põe a ver”

**Jean-Marie Pontévia, *La peinture, masque et miroir***

*São estes os momentos de clarividência – os que, num instante, nos dão a olhar o aparentemente evidente – pasmando-nos. O que antes desta revelação era certo, redefine-se. Nestes momentos algo morre, para mais tarde renascer.*

# 1 INTRODUÇÃO

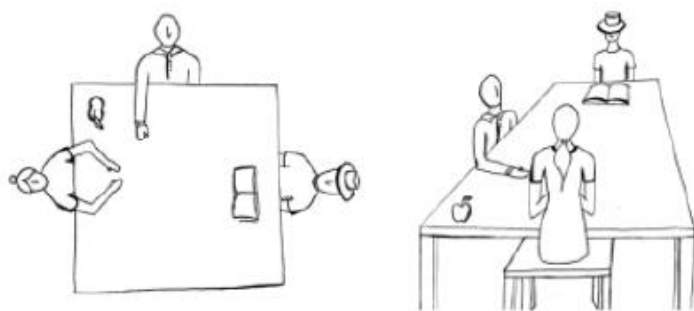
A produção, reprodução e representação de imagens são processos culturais ancestrais que cumprem necessidades humanas básicas, como exprimir uma ideia ou um pensamento. Compreende-se deste modo, uma relação da imagem com o poder inerente de representação visual - manifestar ideias, crenças ou valores (e.g. místicos, religiosos, culturais, sociais, políticos ou estéticos) e assim, influenciar o observador na forma como este percebe determinada imagem. De acordo com Bertrand Russell, na vida quotidiana assumimos sistematicamente certas “imagens” como inquestionáveis, sendo que se as examinarmos melhor, descobrimos serem tão contraditórias que só uma reflexão demorada permite que saibamos a sua verdadeira “realidade” (Russell, 1959).

Tudo o que nos rodeia, desde uma banal mesa à obra de René Magritte e à sua constante busca pela imagem poética na pintura<sup>1</sup> - que posteriormente o conduz a uma aprofundada reflexão sobre a representação - deve ser submetido a uma prévia dúvida, e a uma zelosa discussão. Conforme, Merleau-Ponty (1996), é necessário uma prévia reflexão sobre a subjetividade da experimentação, antes de podermos estar aptos para descrever a realidade sobre qualquer imagem, o seu “Ser no mundo”.

De forma a clarificarmos um pouco o nosso pensamento sobre estas questões da aparência e da realidade, e por conseguinte da Percepção Visual, tomemos então como exemplo uma mesa aparentemente castanha. Ainda que eu acredite que todas (daquela determinada marca e modelo) sejam da mesma cor, as partes da mesa que refletem a luz parecem mais brilhantes e o castanho é muito mais claro que as restantes, que estão em sombra. Posto isto, se várias pessoas estiverem a olhar para a mesma mesa no mesmo instante, nenhuma delas verá a mesma distribuição de cores, pois ninguém conseguirá ver do mesmo ponto de vista (Russell, 1959). Apesar da diferença temporal entre os autores, décadas antes, Merleau-Ponty também já nos dizia que, qualquer alteração do ponto de vista do observador ou do “objeto”, provoca mudanças na forma como a luz é refletida, e influencia diretamente a visão que temos sobre as verdadeiras “raízes do Ser” da matéria visual (Merleau-Ponty, 1960). Assim, fatores como a cor, textura ou perspectiva nada nos dizem sobre a verdadeira realidade da imagem, pois a realidade altera-se consoante o espaço em que se insere e quem a observa. (fig. 1)

---

<sup>1</sup> Conforme Louis Aragon em *Les Yeux d'Élsa* (1942, p.14) a afirmação “A poesia existe na medida em que há meditação sobre a linguagem e, a cada passo, reinvenção desta linguagem. O que implica romper com os moldes fixos da linguagem, com as regras da gramática e as leis do discurso”, ilustra uma das questões centrais do surrealismo e da imagem enquanto representação estética: a renovação da linguagem visual e poética. As palavras perdem o seu caráter de comunicação para se tornarem experiências de emoção poética.



**Figura 1**

Desenhos a partir de diferentes concepções de ver.  
Créditos Iconográficos: Ana Frias

Depois de tentar tornar perceptíveis estas dificuldades, poderemos nós espectadores assegurar existir alguma imagem tão certa que nenhum homem possa dela duvidar? Tomemos o exemplo do ecrã do nosso computador, que projeta imagens que descrevemos como “perfeitas”, contudo não deixam de ser meros reflexos da realidade - tal como a fotografia – e como reflexos que são, apenas nos mostram uma versão daquilo que representam. Se assim é, porque é que o humano associa a verdade diretamente às imagens reapresentadas por estes meios tecnológicos?

Se na Antiguidade Clássica, Platão concebeu a imagem como sombra; reflexo e, depois, como representação em geral (Platão, 2002). De forma intensiva, pensadores da Antiguidade como Platão e Aristóteles, tentaram obter respostas para a grande questão “O que é a imagem?”.

Descrevendo os seus modos de produção e utilização e discutindo qual o seu papel na constituição do conhecimento e na formação do ser humano, com Platão e Aristóteles emerge todo um conjunto de problemas e conceitos relativos à produção de imagens- plásticas, visuais, psíquicas ou mentais. Estes problemas vão desde a urgência da redefinição do conceito de percepção visual, à rápida necessidade de análise da relação entre imaginação e memória.

Estes dois pensadores têm visões bastante diferentes sobre a experiência de “ver” a imagem. Enquanto que de um lado Platão faz uma crítica às pretensões cognitivas da percepção visual, que levam à exposição da “imagem” enquanto falsidade assim como à inevitabilidade de se recorrer a ela para explicar a memória e o discurso. Aristóteles, por outro lado, diz-nos que o envolvimento entre a imagem e o pensamento é nuclear, ou seja não podemos pensar sem imagens.

Se refletirmos agora sobre o tempo histórico atual, apesar do espectador ter sido educado por fotos e não por imagens antigas, geralmente permanece na caverna de Platão; subordinado a uma pequena realidade (Sontag, 1977). Apesar de termos nascido rodeados por imagens, não as sabemos olhar, e naturalmente não conseguimos “ler” a sua mensagem. Tomemos como exemplo a imagem fotográfica e a sua capacidade de ampliar, reduzir e modificar as nossas ideias e direcionarmos-nos sobre o que devemos ou não olhar, acima de tudo, tal como na imagem literária, a fotografia constitui uma gramática.

Voltando à nossa questão inicial, a zona intelectual da alma pensa em forma de imagens; a imaginação é distinta do pensamento e da sensação, mas sem a imaginação não há apreensão intelectual, logo não há pensamento. Apesar de pertencer à parte sensitiva da alma, a imaginação surge ao mesmo tempo que a memória, conferindo um estatuto duplo à imagem: ela funciona no singular (por si própria) mas é também relativa a outra coisa, que representa (Platão, 2002).

Na cultura contemporânea, o conceito de “imagem” torna-se cada vez mais aberto e adquire novas formas de projeção e idealização (e.g. projeções de imagens em qualquer tipo de suporte como a água ou mesmo o ar). A reflexão sobre a “imagem” adquire atualmente grande amplitude e complexidade, pois trata-se de um tema decisivo para a verdadeira compreensão não só do “objeto” como da ação humana. Pensemos mais uma vez na fotografia, ao contrário de documentos escritos ou mesmo pinturas que podem ser considerados como interpretações, as imagens fotografadas “(...)não parecem manifestações a respeito do mundo, mas sim pedaços dele, miniaturas da realidade que qualquer um pode fazer ou adquirir” (Sontag, 1977, p.8). Este tipo de imagens funciona, como um testemunho algo inquestionável. Ao contrário de uma pintura ou de uma prosa, as imagens digitais ou físicas raramente são vistas como meras interpretações, mas sim como “gestos” de uma transparência indubitável. Contudo, apesar da suposta veracidade inerente à imagem fotográfica, estas obras não deixam de fugir à questão ainda muito duvidosa, entre arte e verdade. Embora possamos, em certo sentido, pensar que as fotografias são uma amostra da realidade, estas são, tanto como a pintura ou a ilustração, meras interpretações do mundo, pois ambas constituem histórias -mensagens- que podem ter várias interpretações consoante quem observa (Sontag, 1977). Assim, tanto a pintura como a fotografia, são excertos da visão do autor e posteriormente do espectador, e, por isso mesmo, influenciadas pelas experiências de ambos.

A fotografia torna-se em determinado momento, uma forma de participação, uma representação fidedigna da realidade que a circunda. De modo a explorar esta questão, tomemos como exemplo o filme *Janela Indiscreta* (1954) de Alfred Hitchcock, o

protagonista por ter fraturado a perna e vendo-se impossibilitado de andar torna-se refém da imagem refletida, acabando por viver através da lente da sua máquina, neste caso o ato de fotografar torna-se mais do que um mero ato de observação passiva, a imagem refletida pela lente torna-se uma realidade. O filme exemplifica a forma como pensamos as imagens (sejam elas iconográficas ou técnicas); no quotidiano somos confrontados pelas mais diferentes representações visuais (digitais ou impressas) contudo, e apesar de estarmos habituados a ler imagens textuais, somos incapazes de “ler” a linguagem visual, ficando reféns a uma camada superficial da realidade, que nada nos informa. Tal como acontece com a personagem do filme, atualmente o telemóvel, torna-se uma extensão do nosso corpo, funcionando como um membro que não questionamos e que assumimos de forma passiva. A imagem digital torna-se uma realidade inquestionável, tomemos como exemplo o filme *Blow-Up* (1966) de Michelangelo Antonioni. Aqui a imagem torna-se parte integrante da narrativa, a personagem principal vê a “realidade” através da fotografia a preto e branco e das suas sucessivas ampliações.<sup>2</sup> Com a industrialização, a fotografia, tornou-se parte nuclear do nosso quotidiano, pois, mais eficazmente que uma imagem em movimento, dá-nos informações, faz um inventário (Sontag, 1977). Num mundo fortemente influenciado por imagens fotográficas, tudo pode ser separado, distorcido e alterado, consoante a perspetiva do fotógrafo sobre o objeto que é fotografado. Poderemos então inferir que nada se compreende a partir de uma fotografia, apesar destas preencherem lacunas nas nossas memórias sob a forma de imagens mentais do presente e do futuro; a representação da realidade pela câmara deve sempre ocultar mais do que aquilo que mostra (Sontag, 1977).

Cada vez mais, ter uma experiência como ir a um concerto, participar num evento ou simplesmente ir tomar um café com um amigo é sinónimo de tirar uma fotografia, pois ler é equivalente a olhar e conseqüentemente, registar. Já muito se refletiu sobre a imagem, sobre a sua concepção e o seu papel no mundo contemporâneo, cada vez mais global, virtual, visual e iconólatra. Apesar do enorme desenvolvimento tanto na arte como na tecnologia, tem-se

---

<sup>2</sup> O filme *Blow-Up* (1966) foi o primeiro filme de M. Antonioni fora da Itália, este foi realizado na Inglaterra na época da *Swingin' London*, quando a capital do país era também a capital cultural do mundo. Nessa época M. Antonioni, tinha acabado de atingir a sua plenitude artística da Itália após a chamada *Trilogia da Incomunicabilidade* (formado por *A Aventura* (1960), *A Noite* (1961) e *O Eclipse* (1962)) e a obra-prima *O Deserto Vermelho* (1964), com a carreira iniciada ainda no regime fascista de Mussolini. Depois de acontecimentos como a Segunda Guerra Mundial e as inúmeras mortes feitas exatamente pelas guerras entre ideologias, o mundo perdeu o seu sentido. Daí surgiram correntes filosóficas como as de Simone de Beauvoir e Jean-Paul Sartre e o acontecimento dos novos cinemas, que rejeitavam histórias ideológicas e propagandistas, não questionadoras e não criadoras de sentido, apenas afirmativas do mesmo. Os filmes eram agora blocos sensoriais e os personagens eram nômadas, vagueando pelo mundo sem princípio nem fim, os cortes eram substituídos pela movimentação da câmara, pela composição do quadro, pela dilatação do tempo em longos planos-sequência. A construção dramática, passou a ser deliberadamente aberta e os personagens tinham agora conflitos pouco óbvios, apesar de bastante angustiantes. O filme que fazemos referência, *Blow Up* – Depois Daquele Beijo, traz um diálogo interessante, ao contar a história do fotógrafo Thomas, que passa os seus dias entre o trabalho e sexo, numa rotina que rapidamente perde o seu encanto e tende a se tornar morosa e repetitiva, este filme é marcado pela ligeira fronteira entre a realidade e a irreidade proporcionada pela fotografia.

vindo a revelar um enorme afastamento entre os seres humanos e as imagens, que são cada vez mais sintetizadas e manipuláveis por parte de quem as produz. Toda a imagem, é a partir de agora capaz de alterar e influenciar a distinção entre o “real” e o virtual.

O projeto subjacente a esta fundamentação tenta estudar os limites da percepção visual e confrontar diretamente dois tipos de imagens completamente distintas: as imagens técnicas e as imagens iconográficas. É primariamente inspirado na obra “*O Príncipezinho*” de Antoine de Saint-Exupéry e principalmente no diálogo final entre o príncipezinho e a raposa: “E agora, como prometido, aqui vai o meu segredo. De facto, é um segredo muito simples: apenas com o coração poderemos ver corretamente; o essencial é invisível aos olhos” (Saint-Exupéry, 2001, p.53). Esta obra ficou profundamente assinalada pela precoce morte do irmão do autor, que marcado pela “partida” do seu ente-querido, dedica-lhe a sua mais famosa obra. A personagem principal, o príncipezinho, representa a ausência do seu irmão que está presente num espaço e num tempo que o ser humano não consegue definir, mas consegue ver na sua memória. Nesta obra o autor trata sobretudo, as questões do luto, da falta e desta ausência simultaneamente tão presente.

A presente reflexão pretende explorar, refletir e questionar a imagem enquanto forma de ilusão e a turva relação entre o observador e a realidade da imagem. Com este projeto tenciono questionar-me sobre os espectros que constituem a imagem; linha, cor, profundidade, luz, forma, contorno e fisionomia e sobre o processo da visão no sentido da Percepção Visual enquanto tema de estudo, ou seja, aquilo que o observador vê, o que a “imagem” faz ver em relação àquilo que realmente é.

Apoiado na teoria de Merleau-Ponty “Não há visão sem pensamento, mas não basta pensar para ver, a visão é um pensamento condicionado, nasce em virtude do que acontece no corpo, é “excitado” a pensar por ele” (Merleau-Ponty, 1960, p.43). Pretende-se analisar a memória da imagem e o poder que tem no processo de pensamento e percepção do “Ser imagem”. Por último e apoiado nos processos Fenomenológicos, pretendemos refletir sobre o não verbal, a “não palavra” na imagem pois acreditamos ser condicionante para o processo de leitura da matéria visual.

De modo a obtermos uma análise clara sobre as questões acima levantadas, teremos que inicialmente refletir sobre o contexto histórico e teórico da obra de Antoine de Saint-Exupéry. O autor nasceu a 29 de Junho de 1900 numa família de profundas convicções religiosas e desde cedo fez-se notar o seu interesse pela escrita e pela aviação. Em 1926 Antoine de Saint-Exupéry publica “*L’aviateur*”, os anos seguintes foram os mais enriquecedores na sua evolução literária pelo que a sua obra posterior seria o resultado do material recolhido nos anos anteriores. Podemos dar como exemplo, o retrato dos homens



que não correspondiam ao seu ideal de bravura e dignidade; que inspirou a personagem do homem de negócios, da sua obra “*O Principezinho*”, cujo desprezo e ambição eram evidentes na maneira como conduzia os seus negócios.

O segundo romance, “*Voo Noturno*”, surge no final de 1930 e apesar de ter sido muito bem recebido pela sociedade literária, Saint-Exupéry remeteu-se ao silêncio na escrita durante pelos menos 7 anos; a “*Terra dos Homens*” apenas é publicado em 1939. Para concluir este pequeno contexto histórico, é de tamanha importância salientar que Saint-Exupéry, incluía em todos os seus contos e escritos uma versão dele mesmo ou seja um tema ou ideia que lhe fosse familiar, “ele escreveu sempre a mesma história, e o argumento contem elementos dos seus temas dominantes, particularmente a confiança mútua e a coragem” (Webster, 2004, p.188).

Considerando agora o ensaio de José Gil sobre a obra “*O Principezinho*” de Saint-Exupéry. O autor elucida-nos, indica que o conto segue a lógica de um percurso que tem vários níveis – o nível do corpo, do tempo, do espaço e do sentido, havendo constantemente variações na narrativa da história (2001, pp.24-26). No seu ensaio José Gil considera a obra uma narrativa de salvação pois “ segue a lógica do discurso de salvação, esta encontra-se em certos casos de paranoia, não há muita diferença entre a lógica que atravessa um discurso paranoico e a lógica num discurso sobre a transformação do corpo e do sentido.” Apesar do livro “*O Principezinho*” ser uma “bíblia sobre humanidade”, se olharmos com atenção existe algo extremamente mórbido que povoa o texto. Existe uma ternura mórbida que vem da morte e de tudo o que nela é valorizado: a forma como o pequeno príncipe se cativa pelas pequenas coisas, a maneira como a raposa ensina o seu saber, tudo isto resulta da produção da falta – a falta de compreensão e de amor. Como afirma (Gil, 2001,p.27) sobre o assunto “ A falta cumpre uma função primordial na lógica do texto: pressupõe-no e alimenta-se dele. Trata-se de reduzir o perigo que representa a força negativa: convém canaliza-la, dirigi-la, limitar a área da sua ação [...] “. O principal elemento da obra “*O Principezinho*” é o homem, os seus desejos, as suas relações humanas, a sua comunicação, o amor e a amizade. Saint- Exupéry retrata-o como ser impotente, finito e mortal e que apenas se preocupa com a finalidade imediata das coisas. Tomemos como exemplo, o desenho da jiboia feito pelo protagonista. Todos os adultos erradamente, afirmaram ser um chapéu; isto porque apesar de estarmos “viciados” em imagens na sua maioria não as sabemos decifrar.

De forma a concluir esta análise inicial, o equívoco das palavras é o que na obra de Antoine de Saint-Exupéry produz o mal: conduz aos conflitos com a flor, e entre o narrador e o leitor. Tal como acontece com os homens em geral, que pelo seu pensamento operativo são incapazes de se questionarem, tornando-se seres *manipulandum* que apenas vêm reflexos

da realidade (Merleau-Ponty, 1960). Voltando às dúvidas colocadas no início, pretendemos refletir sobre a “percepção” assim como o “pensamento” humano, e como estes podem influenciar a nossa compreensão das imagens. Evocaremos a natural complementaridade entre imagem e linguagem, pois a linguagem não só participa no processo de construção de uma mensagem visual mas transmite-a, complementando-a. Seguiremos também o pensamento da historiadora de arte Americana Svetlana Alpers, que nos diz que a visão é apenas um dos níveis do corpo, e que pode ser moldada consoante técnicas e instituições externas (Alpers, 2007). Pretendemos assim analisar a correlação entre a imagem, enquanto meio de comunicação, divulgação e reflexão; e o ser humano enquanto espectador e comunicador. Refletiremos sobre estes problemas relacionados com a imagem segundo o pensamento Fenomenológico. Segundo este, a imagem deve transmitir ao observador uma consciência transcendental, e sobretudo deve criar uma partilha entre a visão e o visível; a aparência e o ser; aquilo que é e o que aparenta ser. Analisaremos assim a correlação entre a imagem, o ser criador e o espectador e de que forma podem contribuir para a realidade da matéria visual- a mensagem que querem transmitir.

Este estudo propõe apenas uma abordagem argumentativa da imagem. Espera-se que contribua para uma maior lucidez tanto na compreensão como no fabrico de mensagens. Contudo é importante referir que não ambicionamos defender ou resolver as questões envolvidas, mas sim oferecer estímulos ao observador para que ele próprio possa refletir sobre as questões levantadas.

## **1.1 Problemática e Objetivos**

A definição da problemática é um modo de manter a mente do criador concentrada, de forma a não se desviar do seu principal enfoque. Neste projeto foi bastante difícil mantermo-nos concentrados num só tema principal, devido à abrangência da problemática. A escolha da mesma apesar de beneficiar de um elevado interesse de carácter pessoal, possui também um interesse académico na área da Cultura Visual. Para auxiliar este projeto, procurei desenvolver uma fundamentada e consistente revisão de literatura, que não só alargou a minha visão no contexto da cultura visual, como aprofundou o meu conhecimento, de modo a que o desenvolvimento do resultado final fosse realizado de forma coerente e contextualizada.

A temática da investigação possui um carácter subjetivo e conceptual, o qual tornou crucial o encontro de uma linha condutora, para alcançar o objetivo final. Através do culminar de diferentes técnicas, recorrendo primordialmente à junção de técnicas digitais

(Xerografia e manipulação em computador) com técnicas analógicas (ilustração e estampagem), foram realizados um conjunto de experiências gráficas com o objetivo de testar os limites da percepção do observador, perante a imagem de um objeto quase complementar ao mesmo. Mais do que explorar a forma ou a cor do objeto, reapresentamos uma visão, o nosso modo de ver do objeto; assim como qualquer um dos observadores terá o seu. Este gesto tem que acontecer, para que também a imagem se dê a ver, só assim o observador conseguirá perceber a imagem do objeto reapresentado.

Assim, a ideia é tentar perceber de que forma a desconstrução total da imagem de um objeto (até à sua total abstração), pode nos dizer mais sobre a sua verdadeira “realidade” do que espectros que constituem o próprio objeto, como a linha, cor, profundidade ou forma, e que nada nos dizem sobre a sua essência. Em suma, o grande desafio aqui, consistiu em tornar visual esta visão tão conceptual e abstrata, através de um vídeo que funciona como uma imagem, dentro de outra imagem do objeto,<sup>3</sup> explorando assim a ainda atual imprecisão dos diferentes modos de “Ser” imagem. Face à situação atual que vivemos, a divulgação do projeto passou a ser feita remotamente, este vídeo será disponibilizado a todos os estudantes e professores do IADE, como forma de sensibilização sobre a ambiguidade da imagem. Contudo a opção da divulgação através da realização de uma exposição, onde o observador poderá interagir diretamente com os materiais desdobráveis e com o vídeo *Isto Não é um Computador* será uma possibilidade num futuro mais estável.

## 1.2 Abordagem Intertextual

A abordagem intertextual<sup>4</sup> é, o início metodológico de um projeto no domínio das artes. Segundo Victor Margolin, é necessário nesta fase do desenvolvimento projetual definir o que queremos afirmar com o presente projeto na área da Cultura Visual, o *claim* do trabalho.

---

<sup>3</sup> A lógica filosófica definiu uma metalinguagem como uma linguagem sobre uma linguagem. Depois disso, a palavra “*metapicture*” foi utilizada por W. J. T. Mitchell para identificar uma figura sobre uma figura. Uma vez que não estamos perante a linguagem escrita, podemos pensar que estas figuras não têm significação. No entanto a palavra “meta” pode assumir que qualquer imagem deve ser interpretada e tem um significado. Para melhor entendermos o conceito de “*metapicture*” de W. J. T. Mitchell consultar: (1995). *Picture Theory* Consultar também: <https://www.visual-studies.com/interviews/mitchell.html>

<sup>4</sup> Para melhor percebermos a definição de abordagem intertextual consultar: [https://www.researchgate.net/publication/273771676\\_TextTexts\\_Julia\\_Kristeva's\\_Concept\\_of\\_Intertextuality](https://www.researchgate.net/publication/273771676_TextTexts_Julia_Kristeva's_Concept_of_Intertextuality) Segundo Margolin sobre a abordagem intertextual: “(...) Isto é, ele pensa com os outros e não contra eles. Nesse sentido, ele encontra nos escritos de filósofos, romancistas e críticos temas que são úteis e até necessários para avançar a sua própria formação (...)” p.159 Consultar também, para uma definição mais adaptada ao Design: Margolin, V. (2005). *The Liberation of Ethics*

De acordo com Muratovski (2016), hoje em dia os criadores carecem de Design Research, para usufruírem de técnicas adequadas para descobrir, definir e entender a matéria visual que nos rodeia. Assim, é necessário criar processos e formas de reinterpretar as imagens. Deste modo após estabelecer a problemática e os objetivos, é relevante analisar uma metodologia que seja compatível com o projeto. Contudo a escolha de uma temática pouco comum, como a representação não verbal da imagem, remeteu-me para metodologias pouco comuns. Após ler o livro *“O Principezinho”* de Saint-Exupéry, que inspirou a temática do presente trabalho, iniciei o projeto com pesquisa visual, seguida de pesquisa documental, de modo a alargar o meu conhecimento na presente área de estudo, e encontrar a maneira mais fidedigna de representar o que defendo ao longo do documento textual.

Primeiramente foi elaborado um cronograma de modo a conseguir fazer uma gestão mais eficaz do projeto. (Apêndice A) Comecei por estudar diferentes abordagens da imagem, como a Fenomenologia e a Semiótica, contudo o método utilizado foi assente na fenomenologia da percepção de M. Merleau-Ponty, por se tratar do estudo das essências como: a essência da percepção e a essência da consciência. De uma forma conceptual esta abordagem permitiu-me repensar a forma como criamos e como o observador lê as imagens que o envolvem. Após uma pesquisa ao nível documental, foi criado um conjunto de materiais visuais, a serem reapresentados aos observadores. Com estes materiais tencionamos refletir sobre os limites da percepção da imagem, assim como reavaliar os métodos convencionais de análise da matéria visual – pois acreditamos que o silêncio (o que não é representado), ao retirar de dentro para fora, expõe o “Ser” da imagem.

## 2 A REPRESENTAÇÃO NÃO VERBAL DA IMAGEM

Não pretendemos no presente projeto no âmbito da cultura visual abordar visualmente questões que tenham apenas a ver com a percepção estética, sem antes pensarmos no contexto “não-verbal” presente em qualquer matéria visual<sup>5</sup>. Deste modo é imperativo procurar “ler” o maior número de realidades que uma imagem tem em si, sem nos deixarmos iludir apenas pela sua aparência inicial.

---

<sup>5</sup> Abordaremos tudo o que constitui a representação como matéria visual, pois consideramos que o termo “imagem” é bastante redutor para uma forma de linguagem. Segundo Henri Bergson, a matéria visual é a totalidade das imagens. “Chamo de matéria o conjunto das imagens, e de percepção da matéria estas mesmas imagens, relacionadas à ação possível de uma determinada imagem: o meu corpo”

Conforme: Bergson, H. (1999). *Matéria e Memória*. Retirado de <https://marcosfabionuva.files.wordpress.com/2011/08/matc3a9ria-e-memc3b3ria.pdf>

Começaremos por contextualizar com mais precisão este conceito ainda bastante turvo, da “não palavra” da imagem. Tentar interpretar a natureza da imagem no âmbito da Cultura Visual continua a ser um problema por resolver. Pensemos na própria arte moderna que veio baralhar ainda mais estes conceitos. Será que depois de Duchamp ainda se pode falar de um conceito estético específico? Ou o trabalho do artista apenas se resume a um conjunto de questões abstratas sem aparente sentido? O ponto de partida deste projeto, começa por uma análise da noção de “invisível”- tal como ela se expressa na abordagem fenomenológica de Merleau-Ponty. A estética não constitui, de forma alguma, a preocupação principal do presente projeto.

No entanto procura-se igualmente a exploração de um domínio semelhante ao da estética, no sentido das pequenas impressões, das sensações ínfimas, por vezes imperceptíveis que acompanham necessariamente a apreensão de uma matéria - seja ela de natureza pictural, visual ou mesmo musical. Na verdade, e conforme nos diz José Gil na sua obra *Movimento Total: O Corpo e a Dança*, a observação do campo das “pequenas percepções” amplia os acontecimentos, convertendo as micro em macro percepções como uma lente: “ (...) a percepção do objeto modifica-se ao ponto de existir uma descrição diferente” (Gil, 2001, p. 11). Podemos então, ainda que de forma inicial, considerar as micro como o “lado” não verbal da imagem, estas são um fenómeno limiar que separa e sobrepõe a consciência e o inconsciente. Este aspeto “não-verbal” da imagem, trata de ir ao encontro da “experiência” que constantemente nos invade, atingindo-nos o inconsciente. Constantemente experienciamos o corpo interior da imagem, a sua não palavra sem dele termos consciência. É preciso uma “sensibilidade” aguda para sentir a “força”, para que numa “conversa” com a matéria visual esta consiga “falar” connosco.

Por vivermos numa época em que tudo é descartável (inclusive as imagens) um dos objetivos deste projeto, além de tratar as questões da percepção visual, foi descrever e refletir sobre estas “forças” inerentes a qualquer imagem, pois todas são produtoras de pequenas percepções (Gil, 2001, p.15). Segundo José Gil, toda a imagem quando interpretada, revela características insuspeitas: arrasta consigo conteúdo não-consciente de sentido. Provoca no espectador um apelo de sentido, como se estimulasse o espírito à procura da significação (Gil, 2001, p.15). De forma a terminar esta pequena introdução à não verbalidade da imagem, pensemos na definição de José Gil para esta experiência da não palavra. O autor trata este tipo de matérias visuais como “imagens-nuas”, e segundo ele, vivemos “mergulhados” num mundo de imagens-nuas, matérias visuais que estão separadas do seu sentido, ou seja, das suas explicações verbais, e por isso, requerem uma leitura mais especial e apurada.

De forma a conseguirmos representar visualmente os conceitos propostos, o visível e o invisível, o não-verbal ou o ausente. Será então necessário questionarmo-nos e refletirmos sobre a imagem, não apenas enquanto representação, mas sim, enquanto “entidade” no mundo que a torna real. E para se tornar “real” perante o espectador, terá de se revelar através de uma não-consciência presente na própria imagem, mas também no corpo que olha a matéria visual.

## 2.1 Consciência da aparência da Matéria Visual

Para o presente projeto visual, onde tencionamos explorar conceitos que têm a ver com as várias “realidades” da imagem, teremos de ter em conta diferentes variantes que a constituem, tais como: a linha, cor, profundidade, luz, forma, contorno e fisionomia. Por esta razão torna-se imperativo para o projeto, termos completa consciência do que é a matéria visual, ou por palavras mais redutoras, a imagem.

Segundo Berger, uma imagem é uma presença que se manifesta e que desvela o visível (1972). Mas também é, antes de ser uma presença, uma ausência, um paradigma; conforme o sentido etimológico grego de paradigma (“padrão”, “modelo”). Enquanto ausência ou paradigma, a imagem não deixa ver o que mostra, porque se encontra no plano visível das relações entre as unidades de significação presentes e ausentes. O que uma imagem torna visível é o resultado da experiência anterior do observador, contudo aquilo que é visível não é necessariamente “real”, é algo inferido do que vemos e influenciado pelos nossos sentidos (Berger, 1972). E o que vemos muda consoante condições externas (forma, movimento, cor, textura), pelo que os sentidos não nos mostram a verdade sobre nenhum objeto (Russell, 1959).

Sob esta noção do que é “Ser” imagem, e de forma a conseguirmos refletir sobre a sua não verbalidade, teremos que inicialmente pensar sobre a visão. De acordo com Berger, a visão chega antes das palavras (fig.2). Apesar de explicarmos o que nos rodeia com palavras, a imagem está sempre presente na nossa experiência; ou seja dizemos as palavras porque temos uma imagem presente nas nossas sensações e consequentemente, na nossa memória (1972).



**Figura 2**

René Magritte, *A Chave dos Sonhos*, 1927

Se analisarmos com detalhe as obras do pintor surrealista René Magritte (1898-1967), notamos a sua constante reflexão sobre esta fractura - entre a imagem e as palavras. Acima, o quadro *A chave dos sonhos*, é uma óbvia ponderação sobre a aparência e a realidade, e sobre aquilo que pensamos saber (experiência) e que afecta directamente a forma como vemos a matéria visual. Recuemos uns séculos. Na Idade Média (séc. V-XV) quando as pessoas acreditavam na existência física do Inferno, prontamente vinha à imagem (antes sequer de se poder dizer palavras) chamadas enormes que consomem tudo e todos. Não podemos pensar no Inferno sem mencionarmos a descrição de Dante Alighieri na *Divina Comédia*, materializando-se mais tarde, nas ilustrações de Sandro Botticelli<sup>6</sup>. O pintor passou mais de uma década a desenhar e a pintar o Inferno tal como Dante o descreveu. O presente documentário ajuda a perceber a fratura existente entre a imagem e as palavras, este analisa ao detalhe os nove círculos do Inferno de forma a revelar o verdadeiro “Ser” das obras de arte de Botticelli. Este documentário de Ralph Loop investiga os fascinantes segredos por trás dos mais de cem desenhos e revela facetas surpreendentes do reconhecido artista, o mais inquieto do Renascimento, famoso pelas suas plácidas e idílicas pinturas, como “O Nascimento de Vénus” ou “A Primavera”.

Assim, a visão e consequentemente as imagens, devido a reacções mecânicas do nosso próprio cérebro, vêm sempre antes da palavra - o ser humano pensa primeiro pictoricamente e só depois textualmente (Berger, 1972).

Ainda assim, séculos mais tarde, este “processo” continua a ser uma realidade, como defende Descartes (1596-1650), amplamente estudado e reforçado por Merleau-Ponty (1908-1961). A visão continua a ser concebida através de uma mera técnica de operação de pensamento que constitui perante a memória uma representação do mundo. Assim não há visão sem pensamento, mas não basta pensar para ver, a visão é um pensamento condicionado que nasce em virtude do que acontece no corpo exterior, tem de ser “excitada” a ver (Merleau-Ponty, 1992). Estas questões relacionadas com o pensamento operativo, a visão-pensamento e a visão em ato, serão abordadas mais à frente quando refletirmos sobre a imagem enquanto “gesto”.

Se para existir visão tem que antes dar-se o pensamento, podemos afirmar que apenas vemos aquilo para o qual olhamos. Como resultado, o que vemos está sempre ao nosso alcance, mas não necessariamente ao alcance físico. Como revela Merleau-Ponty, não se trata apenas de analisar e criticar objetos, mas sim conseguir que os objetos “falem” com o

---

<sup>6</sup> Para um maior entendimento desta relação entre Sandro Botticelli e o Inferno de Dante Alighieri ver: <https://www.youtube.com/watch?v=1T0uX6dy7W8>

observador; temos que ver e deixar que o objeto nos veja (1992). A imagem, é então sem qualquer dúvida um signo que possui o poder de transitividade semântica, (o poder de evocar realidades e referentes ausentes ou inexistentes). A matéria visual conta com o poder de manifestação, que lhe é propriedade inerente. A manifestação (do Latim *manifestare*, “descobrir”, “revelar”, “denunciar”, “expor”, “patentear”, “tornar visível”) é a propriedade da imagem de “revelar” e “retirar do oculto” aquilo que o espectador não vê, mas que está “presente”.

A imagem é uma visão que foi recriada e reproduzida. É uma aparência ou um conjunto de aparências que foram separadas do lugar e do tempo onde apareceram pela primeira vez e que foram preservadas durante anos ou até séculos. Toda a imagem incorpora um modo de ver. (Berger, 1972, p.10)

No entanto, apesar de toda a imagem conter em si um modo de ver, a nossa apreciação de determinada imagem depende do nosso próprio modo de ver. A imagem significa sempre mais do que aquilo que mostra num primeiro sentido. Significa o seu enquadramento numa estrutura, em que um sentido direto designa por acréscimo, um outro sentido indireto e invisível que apenas pode ser apreendido através do primeiro.

Refletamos agora sobre o conceito de perspectiva, e como esta nos pode ajudar a pensar sobre a aparência e realidade da imagem. Apesar de não nos indicar qualquer verdade sobre o objeto, mas apenas uma versão da verdade naturalmente condicionada por quem a observa, poderá ainda que inicialmente, ajudar-nos a descrever o “sentido” da imagem. A introdução da perspectiva, foi exclusiva do contexto artístico Europeu no Alto Renascimento, aqui todos os objetos eram centrados no olho do espectador seguindo a crença de que todo o universo estava centrado em Deus. Atualmente, a grande contradição inerente à perspectiva tem a ver com o individualismo da realidade. Ou seja, toda a realidade é dirigida a um único observador que, ao contrário de Deus, não consegue estar ao mesmo tempo em diferentes pontos de vista (Russell, 1959). O desenvolvimento que se deu nos últimos anos no nosso conhecimento, e que em boa parte é adquirido pelo desenvolvimento e alargamento da nossa experiência, nem sempre correspondeu a uma educação aprofundada na leitura das imagens e a uma cultura pictórica ampla e desencantada (Arcari, 1980). Na vida quotidiana assumimos como inquestionáveis muitas coisas, que, se as examinarmos melhor, descobrimos serem bastante contraditórias. Tal como existe uma falha entre a visão e as palavras, o mesmo poderá acontecer entre a aparência e a realidade. Colocamos então as questões: Se a realidade não é o que parece, teremos forma de saber se existe de facto uma realidade? Existirá algum conhecimento tão certo que nenhum homem possa dele duvidar? Ao longo dos tempos vários



filósofos tentaram dar resposta a estas questões, mas uma vez que a filosofia é apenas a tentativa de responder a questões fundamentais, será impossível dar respostas. Deste modo tentaremos apenas compreender teorias, levantando questões que nos elucidaram sobre os temas.

Como no exemplo que anteriormente referimos, embora pensemos que toda a mesa é da mesma cor, as partes que refletem luz parecem mais brilhantes que outras. E, se várias pessoas estiverem a olhar para a mesma mesa ao mesmo tempo, nenhuma irá ver a mesma cor, pois nenhuma delas poderá vê-la do mesmo ponto de vista. Assim “a cor não é inerente à mesa, mas depende dela, do observador e da luz que nela incide” (Russell, 1959, p.31). O mesmo acontece com a textura, a olho nu vemos os veios da madeira, mas a mesa parece-nos lisa. Contudo se observarmos com um microscópio, veremos todo o género de irregularidades. Assim nem a imagem obtida a olho nu, nem a imagem técnica podem ser consideradas “reais”. Quando nos referimos à forma deparamo-nos com uma situação idêntica, a mesma forma parece ter, de pontos de vista diferentes, diferentes fisionomias. Apesar de “consumirmos” cada vez mais imagens, ainda nos é difícil pensar sobre estas questões, pois a experiência ensinou-nos a construir a forma “real” a partir da forma aparente, e como seres “instantâneos” o que nos interessa é o “real”.

A forma “real” não é então o que vemos, é algo inferido a partir do que vemos e, por esse motivo, os sentidos não nos mostram a verdade sobre o objeto (Russell, 1959). Deparamo-nos com as mesmas dificuldades com o tato, se pensarmos de novo na mesa, não temos dúvidas que a mesa produz sempre uma sensação de dureza, no entanto a sensação depende da força e da parte do corpo com que pressionamos a mesa. Não podemos supor que as sensações que resultam da interação com o objeto revelem diretamente a sua realidade. Assim nunca temos qualquer conhecimento imediato, vamos obtendo-o a partir do que temos conhecimento inicial na sensação (Russell, 1959).

De forma a entendermos na íntegra todos estes conceitos, empregaremos doravante termos simples que nos ajudarão a sustentar o nosso argumento. Trataremos como “dados dos sentidos” as coisas que temos conhecimento imediato na sensação como a textura, o som e o cheiro e “sensação” à experiência de ter consciência das coisas. Reforçando a ideia acima defendida por filósofos como Bertrand Russell, Merleau Ponty e John Berger; não podemos afirmar que os dados dos sentidos são propriedades diretas da mesa real, estes fazem parte do objeto mas nada nos dizem sobre a sua realidade.

Idealistas como Leibniz (1647-1716) e o Bispo Berkeley (1685-1753) reforçam a ideia anteriormente apresentada, a existência do objeto não depende apenas que este seja visto pelo espectador, depende sim que o objeto seja apreendido na sensação por uma mente. Para estes

filósofos, apenas as mentes e as suas ideias são reais, estes recusam a existência de uma mesa “real” defendendo que o mundo é apenas constituído pelas mentes e suas ideias. Como por exemplo, Berkeley recusa que um objeto possa ter apenas um “plano” físico e que ocupe apenas o espaço “material”. Segundo o filósofo o objeto tem memória e por isso mesmo quando não o estamos a ver, a sua imagem persiste no plano da mente, ou melhor, do pensamento. (Russell, 1959)

Com este ponto de vista de Berkeley podemos confirmar as primeiras afirmações feitas neste capítulo, primeiramente pensamos a imagem e só depois surgem as palavras, que surgem como uma linguagem que representam a imagem. Mais uma vez, podemos tomar como exemplo o pintor René Magritte, que na sua obra “*A traição das Imagens*” reflete sobre o objeto do pensamento e a sua representação física no espaço. Trata a aparência da imagem enquanto objeto individual, e enquanto “espaço” de reflexão (fig.3). A sua obra exalta a individualidade da matéria visual, “cada criação muda altera, esclarece, confirma, exalta, recria ou cria de antemão todas as outras” (Merleau-Ponty, 1992, p.74).



**Figura 3**  
René Magritte, *A traição das Imagens*, 1928-1929

Por outras palavras, cada objeto, ou seja, cada imagem, tem a capacidade de criar a sua própria realidade e consequentemente, alterar a percepção que os espetadores têm de si.

A aparência e realidade da matéria visual, pode dar a revelar algumas possibilidades surpreendentes. Ainda de forma preliminar, será possível concordar com a existência de um objeto real (ex: mesa, ou mesmo uma instalação artística), pois por muito que os dados dos sentidos (forma, movimento, cor, textura) possam depender de nós, a sua ocorrência é sinal de algo independente ao espectador. Algo que existe no plano físico e consequentemente no plano abstrato do pensamento. Podemos classificar estas possibilidades como surpreendentes

pois, mesmo as pessoas mais aptas do ponto de vista da decodificação da visualidade, podem não estar habituadas a pensar sobre os vários sentidos que uma só imagem tem em si mesma. Estas possibilidades que inicialmente trazemos, serão determinantes para o processo do projeto visual que esta fundamentação procura demonstrar, pois uma vez conscientes das várias “realidades” da matéria visual, sentimo-nos mais aptos para transmitir visualmente a experiência do “Ser” da imagem.

## 2.2 Definição de “Ser” Imagem

Estando mais conscientes das várias realidades da matéria visual e sabendo que estas realidades se alteram segundo quem as percebe, é importante o conhecimento da existência das várias definições de imagem. Pareceu-nos óbvio na definição do índice da fundamentação, que seria imperativo tratarmos algumas abordagens que têm sido discutidas ao longo da história da humanidade, e, mais concretamente da fotografia, sobre a “definição” de imagem. Para o desenvolvimento deste projeto, que como já mencionamos acima, tem que ver com as multiplicidades de “ser” imagem, é relevante sermos conhecedores dos seus vários conceitos. Seria impossível abordarmos nesta pequena revisão de literatura todas as definições que surgiram até aos dias de hoje, contudo abordaremos aquelas que nos pareceram mais relevantes para a presente reflexão.

Parecendo simples numa primeira abordagem, o conceito de imagem revela-se após um estudo mais aprofundado, de difícil precisão. Diversos filósofos e pensadores debruçaram-se sobre várias questões em relação à imagem. A primeira prende-se com a frequente confusão entre o que as imagens são e o que as imagens dizem ser. A segunda tem que ver com a semelhança entre o objeto e a sua representação. A terceira surge da complexa relação que une a imagem à realidade, assim como as suas respetivas definições. Pensemos mais uma vez, na série de quadros *Traição das Imagens* de René Magritte (fig.3). Nesta série o pintor reflete sobre a imagem mental que o observador pensa ter das imagens, objetos comuns acompanhados por uma afirmação desconcertante, que nega o que parece ser óbvio, a representação dos próprios objetos. A ideia do pintor é de que, previamente a qualquer representação, o objeto – como o cachimbo – é antes de tudo uma imagem, isto é, não é um cachimbo mas sim, uma imagem de um cachimbo. As implicações desta verdade aparentemente inquestionável tornam-se ainda mais complexas, levando-nos para as questões anteriormente apresentadas.

No seu diálogo socrático Platão define a imagem como todo o conjunto de sombras e reflexos que se vêm nos “corpos”, sejam eles opacos, polidos ou brilhantes assim como todas

as suas representações semelhantes sejam elas reais ou não (Platão. 2002). Mais tarde, a retórica medieval define a imagem como algo que está em lugar de outra coisa, apontando a imagem como um corpo que pode ser fabricado. Na primeira instância, podemos pensar a imagem como algo utilizado para representar uma outra coisa na sua ausência. Apesar disso, tudo o que afirmamos até agora deve ser submetido a contínua dúvida antes de podermos estar absolutamente conscientes da “verdade” da imagem.

Na cultura contemporânea, a reflexão em torno da imagem adquire uma grande amplitude e complexidade, exigindo uma reflexão mais morosa dos pensadores das mais diversas áreas. Contudo a pesquisa sobre a mesma questão na Antiguidade Clássica, mostra que as imagens se tornaram objetos de reflexão, muito precocemente, mais precisamente na época dos primeiros poetas e filósofos gregos. De forma intensiva, desde há muito tempo que a cultura clássica se questionou sobre o que é a imagem nas suas diferentes modalidades, e qual o seu papel na construção do conhecimento e na formação do ser humano. Entre os primeiros pensadores, poetas e filósofos, começou-se a questionar a não distinção entre “percepção” e “pensamento”. Por outro lado, aos poucos, cedeu-se às primeiras diferenciações entre a representação e o objeto que está a ser representado - seria o início da problematização “do que parece” por oposição ao que permanece “externo”, e nos é familiar.

Mas afinal o que entendemos por imagem? Numa síntese de definições, a imagem (do latim *imago*<sup>7</sup>) é uma representação visual formada pelo homem através dos mais diversos meios. Estas podem estar no campo do concreto, quando se manifestam por meio de suportes físicos, palpáveis e visíveis, no campo do abstrato, por meio de imagens mentais, ou até no campo virtual através de algoritmos matemáticos.

De forma a estarmos conscientes do peso da questão “ O que é a imagem? ”, impõe-se a reflexão sobre o que grandes pensadores deram a conhecer sobre esta interrogação. De acordo com Roland Barthes, a imagem não é real mas sim um *analogon*<sup>8</sup> do real, caracterizando-se por ser puramente denotativa (1980). Por outro lado, Flusser vai definir as imagens como “superfícies que pretendem representar algo” transformando-se em “mediações entre o homem e o mundo” (Flusser, 1985, p.7). Inicialmente Sartre começou

---

<sup>7</sup> Posterior ao termo do grego antigo *analogon*, o vocábulo *imago* criado por Carl Jung em 1912 e posteriormente usado por Freud e outros psicanalistas, designa uma imagem inconsciente de determinado objeto. Existem vários *imagos* mencionados por Carl Jung e por Freud tais como, o *imago* maternal e o *imago* paternal. Estes *imagos* desempenham o papel de modelo ou ideal que rege de uma forma inconsciente as escolhas de objetos. Segundo a psicanalista austríaca Melanie Klein, o *imago* é um objeto introjetado fantasmaticamente, com uma percepção errônea e distorcida dos objetos reais.

<sup>8</sup> Conforme o artigo “*Le message photographique*” publicado em 1962 no número inicial da revista *Communications*, Roland Barthes identifica a fotografia como um *analogon* do real, pois a sua estrutura caracteriza-se por ser puramente denotativa. Este propõe abordar a fotografia, de duas formas diferentes: texto e imagem. Sobre o conceito de *analogon* na fotografia consultar: Michael Moriarty. (1991). *Roland Barthes*. California: Stanford University Press

por afirmar que “a imagem é uma coisa, tanto quanto a coisa da qual é a imagem” (Sartre, 2010, p.8), continuaria defendendo que a “imagem também é um certo tipo de consciência. A imagem é um ato e não uma coisa. A imagem é consciência de alguma coisa” (Sartre, 2010, p.137). Conclui pensando a imagem como uma estrutura intencional, ou seja, a consciência do observador em relação a determinado objeto. Para Edmund Husserl, toda a consciência é consciência de alguma coisa, e não pode ser isenta de intencionalidade, como se fosse uma consciência pura (Husserl, 2006). A intencionalidade é um sistema essencial da consciência, é o que define consciência daquilo de que se tem consciência. Husserl define a imagem como uma matéria subjetiva que a intenção (consciência de uma coisa em imagem) vem “animar”.

Originalmente as imagens terão surgido com um carácter bem definido: mediar o acesso do homem com o mundo. Contudo com o passar do tempo, o homem passaria a viver em função da imagem, deixando de ser representação do real para passar a ser o real. O conceito de imagem não pode deixar de se relacionar com a escrita. A linguagem surge de forma a decodificar “o tempo circular em linear, traduzindo cenas em processos” (Flusser, 1985, p.10). A escrita é meta-código da imagem e decifrar textos é descobrir o sentido da imagem. Num determinado momento, os textos interpõem-se entre o observador e a imagem, que por sua vez, já mediava o acesso do homem ao mundo desde a Idade Média. O “reinado” da representação textual caracteriza-se por uma progressiva incapacidade do homem em utilizar os textos, passando a ser escravizado por eles nas mais diversas áreas do conhecimento. A escrita afastou ainda mais o homem do mundo, tornando-o cada vez mais indecifrável e inimaginável.

É neste contexto histórico mediado pelo texto, que na primeira metade do século XIX surge a fotografia, que segundo Flusser, tem como objetivo ultrapassar o “mundo textual” que se faz sentir (1985). Com o surgimento da fotografia era agora possível transmutar texto científico em imagens. De modo a concluir esta abordagem sobre o conceito da imagem, não podemos deixar de refletir sobre a diferença entre imagens tidas como tradicionais, como as pinturas rupestres, e as imagens técnicas com origem nas ciências exatas. “Ontologicamente, as imagens imaginam o mundo e as imagens técnicas imaginam textos que imaginam o mundo” (Flusser, 1985, p.19). As imagens técnicas assumem posições ontológicas bastante diferentes das imagens tradicionais ou primitivas: enquanto que estas são abstrações de primeiro grau, uma vez que retiram duas dimensões do fenómeno, as imagens técnicas são abstrações de terceiro grau pois primeiro separaram uma das dimensões da imagem tradicional para a transformar em texto, para no fim reconstruírem a dimensão abstraída e transformarem-na novamente em imagem. As imagens técnicas são assim bastante

paradoxais pois, apesar de aparentemente não precisarem de ser decifradas, esta suposta facilidade de “acesso” impede que sejam realmente entendidas (Flusser, 1985, p.21).

Por outras palavras, qualquer pessoa pensa ser capaz de decifrar com veracidade as imagens técnicas, como as fotografias, pois consideram-nas reais e inquestionáveis, simples janelas para o mundo real, em vez de se “debruçarem” sobre elas como signos complexos que são. O carácter simbólico das imagens técnicas está escondido porque “quem vê a imagem técnica parece ver o seu significado” (Flusser, 1985, p.25). Assim, para se compreender realmente uma imagem técnica, é preciso reconstituir os textos que lhe deram origem, ou seja, decifrar o sentido, que está por detrás dos procedimentos e equipamentos de quem cria a imagem. Este esforço de compreensão não é usual, pelo contrário, cada vez mais, estamos condicionados a este mundo de imagens técnicas, não conseguindo distinguir aquilo que é real daquilo que aparenta ser real - mas que é apenas resultado da manipulação das máquinas.

As respostas às questões que têm vindo a ser colocadas implicarão a abordagem a uma das mais importantes funções da imagem – a da representação. Como nos é agora presente, a representação não tem que ser forçosamente pictórica, uma maquete tridimensional representa coisas, mas de forma não pictórica; uma imagem não tem forçosamente de representar algo, uma pintura abstrata de Mondrian é uma imagem destituída de representação, e uma representação, mesmo que use imagens de forma fiel não representa a realidade, mas sim uma sua versão. Pensemos num mapa topográfico ou numa TAC, apesar de representarem fidedignamente as suas realidades, dificilmente as aceitamos como reais, pois ambas são representações estranhas aos nossos hábitos de ver e representar. Assim, é preferível considerar que aquilo que vemos do cachimbo são construções da realidade, pedaços de realidade, e por isso alteráveis consoante quem as constrói e quem as percebe. Pensemos então as imagens como objetos concretos, que existem no mundo a par de outros, tais como pinturas, filmes, instalações, mapas e tantos mais. Com a sua existência física e verificável são corpo destas coisas que chamamos de imagens (Marcelino, 2003). Assim podemos afirmar que a matéria visual tanto é objeto como sua representação, são coisas que representam (fig. 4).



**Figura 4**

Cornelius Norbertus Gijsbrechts, *Betriegertle*, Óleo s/ tela- (Representação ilusionística da parte de trás de uma pintura), 1670

Retirado de: Marcelino, A. (2003). Isto é um Cachimbo

A segunda questão colocada no início do capítulo, refere-se ao entendimento da imagem. Tomemos as imagens como símbolos pictóricos, pois este é o traço fundamental para as reconhecermos como objetos de referência que são. E são de referência, pois comunicam, informam, mas também remetem e evocam para algo; são veículos de transmissão de conhecimento acerca do mundo entendido nos mais variados sentidos (Marcelino, 2003). De forma a refletirmos inteiramente sobre esta questão, pensemos mais uma vez sobre a forma como lemos o que nos rodeia. Se é natural aceitar que as imagens se referem a algo, teremos então de admitir que existe um “dispositivo” que nos faz associar as imagens àquilo que referem ou àquilo que simbolizam. Por mais simples e natural que pareça, ter a capacidade de ler imagens não se resume apenas a um inocente ato de receção, de algo que supostamente reflete a realidade. Quando pensamos, selecionamos e vemos determinadas imagens, existem todas as pequenas percepções contidas na representação que ganham sentido. Aquilo que está entre a fronteira do que vemos e do que pensamos ver, é evidenciado e ficamos mais próximos de entender a verdadeira realidade do objeto. A forma como vemos as imagens influencia a nossa interpretação sobre elas, porém não podemos deixar de defender que estas duas operações não são separáveis, pois se o forem não conseguiremos obter uma distinção entre a imagem e a realidade (Goodman, 1976).

O contexto digital em que vivemos e a forma rápida e automática como lemos as imagens tornou-nos dependentes destas representações visuais. Muitos, por não as saberem “descodificar” tornam-se subordinados a uma suposta realidade, que na verdade é apenas a própria visão do observador da realidade. Como defende Américo Marcelino “A leitura de imagens subentende uma aprendizagem complexa e dinâmica, e envolve treino, a exploração e o desenvolvimento de muitas capacidades visuais no âmbito de contextos culturalmente determináveis ” (Marcelino, 2003, p. 308). Ou seja, a experiência de perceber o sentido da imagem, está intimamente dependente do contexto da representação pictórica e do observador.

A última questão diz respeito à realidade da imagem. Pensemos nesta como um símbolo pictórico, resultado da construção humana e por isso afetada por fatores culturais, históricos e habitacionais. Como representações que são, funcionam como sistemas que concebem referências do que representam. Tal como defende Goodman, as imagens propõem uma visão do mundo, ou melhor uma *versão-de-mundo* (Goodman, 1976). Tomemos como exemplo os sistemas pictóricos renascentista e contemporâneo (fig. 5). Apesar de ambas as matérias visuais representarem cidades - por intermédio dos seus símbolos e sistemas simbólicos - informam-nos sobre diferentes visões, e consequentemente, diferentes realidades do mundo. Assim, as visões da figura 4, tanto a de uma *Cidade Ideal* como a de

um *Pátio Interior* são imagens que nos propõem diferentes visões de um objeto idêntico na sua natureza, devido sobretudo ao contexto histórico onde estão inseridas.



**Figura 5**

1. Piero della Francesca, *La Città Ideale*, Têmpera s/ madeira, meados do séc. XV.
  2. David Hockney, *Um Passeio pelo Pátio do Hotel, Acatlan*, Óleo s/ tela, 1985
- Retirado de: Marcelino, A. (2003). *Isto é um Cachimbo*

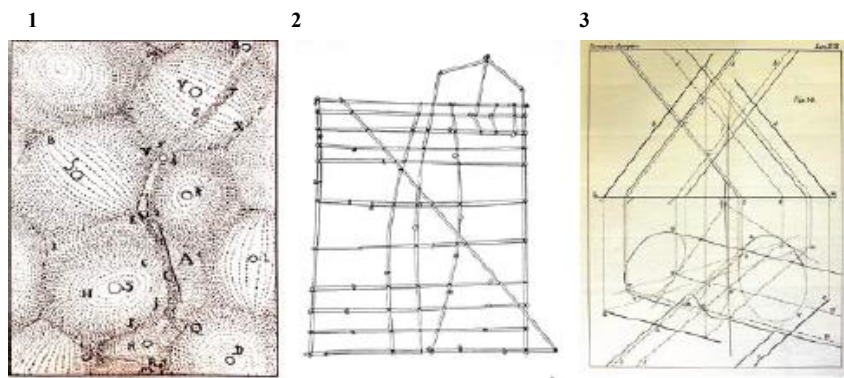
Dito isto, interrogamo-nos agora sobre a questão da representação, que como já entendemos, está intimamente ligada à imagem e ao processo da sua perceção. Coloquemos então esta questão “Qual o critério que nos permite dizer que determinada imagem representa certo objeto?”. Como nos diz Américo Marcelino, “a tradição que vem desde Platão e dos vários modelos assentes nos paradigmas da imitação, dizem-nos que uma imagem representa o objeto quando se estabelece uma relação de semelhança” (2003, p. 309). Para que uma imagem seja representativa, tem de haver um reconhecimento, por parte do espectador de propriedades comuns – entre a imagem e o objeto – de forma a ocorrer uma conexão representacional entre os dois meios.

Contudo, este argumento de semelhança torna-se bastante problemático e muito inconsistente para uma definição de representação. Ao contrário da representação a semelhança é muito questionável, dependendo do contexto daquilo que é representado e do espectador. Tomemos como exemplo uma performance artística; para a pessoa *a* esta pode ser semelhante a outras performances que já viu anteriormente, já para a pessoa *b* a mesma performance pode ser semelhante a uma imagem famosa, e para a pessoa *c* a mesma pode-se assemelhar a uma história. Com este exemplo, queremos dar a entender que o facto de algo se assemelhar não faz com que represente a realidade.

Assim, perante qualquer objeto o observador tem sempre o poder de seleccionar a informação mais pertinente e representá-lo, independentemente de coincidir com os padrões que normalmente consideramos mais semelhante ou que estamos mais habituados a perceber (Marcelino, 2003). Atentemos o exemplo das três imagens da (fig. 6) que, por não serem representações comuns ao espectador, este pensará que nada representam. Na primeira realidade do filósofo René Descartes, vemos uma representação da estrutura dos



vórtices; a segunda representa os ventos e marés das Ilhas Marshall; e a terceira, do matemático Gaspard Monge, representa a interseção de dois cilindros. Apesar destes sistemas de representação serem muito pouco usuais às nossas práticas de apreensão, e apesar da ocorrência da denotação não se verificar, esta não se fica a dever a qualquer falta de relação de similaridade, mas sim a uma incapacidade ou inaptidão, por parte do espectador, em descodificar o que esses símbolos visuais denotam.



**Figura 6**

1. René Descartes, *Vórtices Celestiais*, Gravura – in Principia Philosophiae, 1644
2. (habitante das ilhas Marshall), s/título (Mapa das ilhas Marshall, dos Ventos e das Correntes Dominantes), Reprodução de um modelo com canas de bambu e conchas – (reproduzido em N. Goodman, Languages of Art, 1968)
3. Gaspard Monge, Lamina XVII – Intersecção de Duas Superfícies Cilíndricas, Gravura in Géométrie Descriptive, Paris, 1798

Retirado de: Marcelino, A. (2003). *Isto é um Cachimbo*

Assim, para que uma imagem represente, temos de conhecer ou pelo menos estar vagamente familiarizados com as suas marcas e sinais, de forma a que se estabeleça um reconhecimento entre as figuras e aquilo que elas referem. Contudo isto não invalida que as representações sejam por vezes interpretadas de forma incorreta, ou que, quando uma significação denotativa não ocorra, possamos interpretar essas representações como imagens abstratas (Marcelino, 2003). Pensemos então à luz desta conceção, que toda a imagem é figurativa, no sentido em que qualquer imagem apresenta figurações, reconhecíveis ou não, e ao mesmo tempo é abstrata; pois para que o espectador consiga “ler” a imagem estão sempre envolvidos processos de interpretação de sinais que por natureza são abstrações. Doravante e de forma a diluir esta dicotomia entre figurativo e abstrato, entendamos a imagem como uma “apresentação de figurações abstratas” (Marcelino, 2003).

Convém sublinhar que, no contexto da representação pictórica, além de uma imagem representar, esta é também o sistema pelo qual percecionamos e temos conhecimento da realidade. As imagens, como representações que são, participam deste processo de descrição e representação da realidade, influenciando ativamente a forma como percecionamos e concebemos a realidade do mundo. Ainda assim, o observador mais simples e iletrado visualmente, continua a afirmar que as imagens representam determinado objeto “tal e qual ele é”. Colocamos então outra questão, porque é que se aceita facilmente que uma fotografia é mais “real” que uma pintura cubista ?

Recaímos assim sobre uma questão relacionada com o realismo das representações. Efetivamente, de forma geral costumamos associar o realismo a uma ideia de representação literal, à limpidez daquelas imagens que prontamente aparentam revelar aquilo que representam - como as fotografias digitais a cores. Contudo, isto não nos pode levar a afirmar que uma representação mais natural, como uma fotografia digital, é mais real do que uma representação mais convencional, como uma pintura. Uma fotografia, tal como uma pintura, é um conjunto de cores e manchas, que por conveniência do espectador, é percecionada como estando a traduzir literalmente o que está a referir. Esta fiel tradução é adquirida, pelo espectador, através de um longo processo de aprendizagem que envolve símbolos, sistemas e linguagens (Marcelino, 2003). Ou seja, a visão que temos das imagens difere consoante códigos e convenções, enquadrados segundo contextos históricos e culturais absorvidos ao longo da experiência do leitor. Neste sentido, a fotografia de retrato é tão realista como uma pintura hiper-realista de um retrato. Apesar de ambas retratarem o mesmo objeto, a realidade vai divergir consoante o meio onde estas se inserem e dependendo das experiências de quem as visualiza.

Assim a realidade, não é algo independente e isolado das nossas experiências, é sobretudo um produto daquilo que construímos, através de representações e de todo o género de outras versões – de mundo. Como afirma Américo Marcelino no seu estudo, “A ideia de que o realismo pictórico decorre de uma espécie de verdade ou de fidelidade para com o mundo – ou de uma espécie de conformidade com a realidade – pode gerar muitos equívocos” (2003, p. 315). De forma a ilustrar a afirmação tomemos como exemplo o realismo de um artista barroco que é completamente diferente do realismo de um artista cubista, contudo ambos representam a sua “verdade”, não sendo uma mais real que outra – não há nada em definitivo que nos diga que **(a)** é a imagem de **(b)**, tal qual **(b)** é, mas sim que **(a)** é uma versão de **(b)**. (Marcelino, 2003). Como já percebemos, as versões de realismo são estabelecidas consoante contextos históricos e enquadradas consoante costumes e práticas. Algumas realidades apresentam-se mais implantadas e enraizadas, e por isso, mais facilmente aceites como “reais”. Por outro lado, as mais específicas e não tão usuais, tornam a sua percepção confinada a um grupo mais estimulado visualmente, ou mais familiarizado com a sua natureza.

Aquilo que, por enquanto, podemos formular, é que o realismo se relaciona intimamente com a capacidade que certas imagens têm de convencer, de revelar por via das formas pelas quais representam pictoricamente e cuja consequência inevitável é a transmissão de credibilidade e semelhança com o objeto ou realidade que representam. Porém, sempre que falamos de realismo na imagem, não podemos deixar de ter em conta que

estas formas de representação não derivam de nenhum método absoluto, nem estão constrangidas a qualquer padrão de verdade. Estão sim, dependentes de formas e procedimentos interiorizados de perceber e representar a realidade (Marcelino, 2003). Se aceitarmos este princípio, torna-se claro que a realidade é relativa a um período, a uma comunidade ou a um contexto e cruza-se com os costumes, com a educação e com as práticas estabelecidas, não existindo assim, quaisquer critérios para um suposto “padrão de realismo”. Neste sentido, as ideias de credibilidade, veracidade ou autenticidade relativas ao realismo pictórico devem ser reformuladas não à luz de noções como semelhança, mas sim em função da relação que a linguagem da imagem estabelece com os sistemas de representação mais usuais, e com as versões-de-mundo mais reconhecidas (Marcelino, 2003). Apenas desta forma, é possível compreender que o realismo das imagens é tão relativo e variável, quanto as visões que vamos construindo sobre a realidade, que diferem consoante o espectador.

Nunca, como em qualquer outro período da história, a produção, consumo e a banalização das imagens foi tão intensa como atualmente. Somos constantemente avassalados pela repetição de modelos pictóricos – pela persistência da imagem fotográfica nos seus mais variados canais de divulgação. A fotografia a cores, que temos referido ao longo deste capítulo, funciona atualmente como uma imagem matriz que, em virtude da sua produção e consumo continuado, instituiu-se como referencial de “imagem realista”. Esta imagem matriz instaurou os padrões de realismo pictórico, estabelecendo assim os limites entre imaginário e realidade.

Ainda assim, e independentemente do suporte, a imagem fotográfica ao impor-se como um padrão de credibilidade, produz um efeito determinante sobre aquilo que consideramos “real” – afetando e condicionando a forma como o autor percebe e interpreta as imagens atuais e do passado (Marcelino, 2003).

De forma a concluir este capítulo, pensemos – sem querermos criar qualquer verdade inquestionável – que é no contexto das múltiplas “versões-de-mundo”, que se estabelecem os limites do realismo que estão presentes em determinada imagem. O realismo de uma pintura é afetado pelo realismo de uma fotografia (e vice-versa), as convenções da literatura implicam as representações do cinema e as representações do cinema são partilhadas pela banda-desenhada. São assim todas estas disciplinas que, constantemente, se reorganizam em função de sistemas de referência, que interagem entre si e se vão moldando e construindo os nossos padrões de aceitação de “realidades”. Como nos diz Marcelino “ O realismo de um filme de ficção científica, de um jogo de computador, de uma encenação política, de um modelo atômico ou de um spot publicitário é tão afetado pelos sistemas de representação

vigentes, quanto afeta esses sistemas e os modos como, por via deles, vamos construindo e estruturando a nossa concepção de realidade” (Marcelino, p. 320, 2003).

Percebemos então que a percepção de realidade do espectador, altera-se consoante aquilo que os sistemas de representação lhe “transmitem”, moldando a forma como percebe e constrói a sua versão de realidade. Ainda assim, traiçoeiras ou não, as imagens continuam a representar, apesar de não ser a sua única função independentemente de qualquer relação de semelhança com a realidade ou grau de realismo visual. Cada observador “lê” a experiência visual de forma completamente diferente, e cada um deles tem a sua própria versão da “realidade”. Em conclusão pensaremos no projeto segundo duas formas diferentes da realidade da imagem: a imagem técnica em contraste com a imagem iconográfica e a imagem ausente que, devido à memória, se torna um “objeto” tão presente.

### 2.2.1 Imagem Técnica

Para entendermos a percepção visual do observador através de uma experiência visual onde confrontamos a imagem técnica com a imagem iconográfica, teremos que entender as várias formas de representação da imagem – embora o seu sentido possa ser muito mais do que representar uma realidade concreta. As imagens têm um lado mais emocional que recai na própria memória que temos delas e a “presença” que têm mesmo quando estão ausentes.

As imagens técnicas, como afirma Vilém Flusser, são imagens produzidas por aparelhos, decodificando textos e sendo diferentes das imagens tradicionais. “Ontologicamente, as imagens tradicionais “imaginam” o mundo; as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo” (Flusser, 1998, p.33). O mundo e as pessoas são responsáveis pelas imagens técnicas. Quem vê uma imagem técnica observa o seu significado indiretamente. Vilém Flusser reconhece que:

O carácter aparentemente não simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que o seu observador as olhe como se fossem janelas e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia nos seus próprios olhos. Quando critica as imagens técnicas (se é que as critica), não o faz enquanto imagens, mas enquanto visões do mundo. Essa atitude do observador face às imagens técnicas caracteriza a situação atual, onde tais imagens preparam-se para eliminar os textos. Algo que apresenta consequências altamente perigosas. (Flusser, 1998, p.34)

Quem pretender decifrar o significado deste tipo de imagens tem de ter a capacidade de entender que a sua objetividade é ilusória, pois na verdade qualquer imagem, seja ela de que tipo for, é portadora de significado. As imagens técnicas, ao contrário do que usualmente pensamos, são extremamente abstratas, codificam textos em imagens, levando a imaginação do observador a descobrir o significado de cada uma.

Decifrá-las é reconstituir os textos que tais imagens significam. Quando as imagens técnicas são corretamente decifradas, surge o mundo conceptual, como sendo o seu universo de significado. O que vemos ao contemplar as imagens técnicas não é o “mundo”, mas determinados conceitos relativos ao mundo, a despeito da automaticidade da impressão do mundo sobre a superfície da imagem. (Flusser, 1998, p.34)

“As imagens técnicas, longe de serem janelas, são superfícies que transcodificam processos em cenas. Como todas as imagens, é também mágica e o seu observador tende a projetar essa magia sobre o mundo. O fascínio mágico que emana das imagens técnicas é palpável, a qualquer instante, naquilo que nos envolve” (Flusser, 1998, p.35). Concluimos dizendo que a função destas imagens é fazer com que a sociedade pense de forma diferente, e sobretudo substituir a capacidade conceptual pela imaginativa, eliminando os textos, foi a finalidade para a qual, segundo Flusser, as imagens foram inventadas. Tomemos como exemplo a media fotográfica, toda a fotografia reconstrói lugares e personagens com base em códigos apreendidos anteriormente, não deixando de ser uma imagem técnica pois trata-se de uma interpretação da realidade, uma construção de um mundo simbólico. A fotografia digital, não é nada mais que uma versão preferencial da vida, tendo muitas vezes, um grande tempo de vida.

Ricardo Cocco, no seu artigo sobre a questão da técnica em Heidegger, diz-nos que o grande problema não é perceber como são as imagens do mundo, se estão a ser manipuladas para nos iludir, ou se as representações são “verdadeiras” ou “falsas”. A grande questão centra-se em conseguir constatar que o mundo é uma imagem e que o homem é apenas um objeto da técnica. O que sustenta uma imagem, deixa de ser a noção de verdade, mas o domínio da memória, que não é na sua íntegra definitiva nem efêmera. (Cocco, 2016)

Será difícil imaginar a civilização sem a presença de uma câmara fotográfica. A fotografia tornou-se parte integral do nosso quotidiano e material indispensável ao nosso imaginário, comprovando a nossa identidade. Contudo apesar da fotografia digital ter

relegado o seu lado mágico e misterioso por oposição à fotografia analógica, em compensação e como imagem técnica, manteve intacto o seu poder de sedução.

Aproximámos este capítulo da imagem fotográfica, pois além de ser verdadeiramente uma imagem técnica será uma das “técnicas” a que iremos recorrer, de forma a explorarmos, desconstruirmos e testarmos os limites da percepção visual e os limites da consciência da existência da imagem enquanto representação, como signo que representa uma “realidade”.

### 2.2.1.1 **Visualidade**

Neste projeto tentaremos tornar visuais as diferentes “realidades” na reprodução da imagem técnica e da imagem iconográfica, que por serem na sua íntegra tão antónimas, tornam-se essenciais à presente experiência visual. A reflexão sobre a própria “visão” e as formas de “ler” uma imagem e sobretudo a assunção da alteração da percepção são fundamentais consoante o espectador que observa.

O mundo chega-nos numa profusão de imagens e marcado pelo constante aumento do número de pessoas que produzem e interagem diariamente com as imagens. Na irreversibilidade condicionada pela constante necessidade de visualizar, a imagem quase substitui a palavra como meio de comunicação. Atualmente a maioria da informação que uma pessoa comum recebe chega-lhe através de imagens, por meio de ecrãs que ditam a suposta “realidade”. Com o advento das tecnologias o homem moderno adquiriu o hábito de tomar as imagens técnicas – tal como nos chegam da fotografia, da televisão, ou do computador, como substitutas do real e não como obras imaginárias e estéticas que produzem linguagens a partir de uma realidade e, segundo o observador que a olha, criando assim alterações na percepção que temos do objeto em si mesmo.

O mundo está assim sobrelotado por imagens técnicas, ou melhor, “novas” imagens, produzidas em computador. Existem programas cada vez mais poderosos e sofisticados que permitem criar universos virtuais, que podem apresentar-se como tal, mas também falsificar uma linguagem que tomamos como “real”. A partir de agora, toda a imagem é aparentemente manipulável e tem a capacidade de alterar a distinção entre “real” e virtual. Assim, é possível afirmar que o conceito de visualidade está indubitavelmente relacionado com esta “nova” imagem ou imagem técnica. Neste processo de “tornar visual”, o espectador apenas está interessado no sentido final da imagem, não se preocupando com as pequenas impressões, com o seu sentido não-verbal ou com a sua linguagem interna. O espectador e muitas vezes o criador, apenas procuram o significado rápido da matéria visual, característica inegável desta

era virtual, onde aparentemente não interessa saber do processo em si mesmo, mas apenas os resultados imediatos.

Estas “novas” imagens são também designadas como imagens “virtuais”, na medida em que propõem mundos simulados, imaginários e ilusórios. O holograma, uma imagem laser em três dimensões, faz parte destas novas imagens bastante desconcertantes - por um lado pela sua aparência realista, mas também, pelo seu aspeto fantasmagórico de duplo perfeito. Contudo, esta expressão de imagem “virtual” não é nova, designa uma imagem refletida; uma imagem projetada, uma perspectiva, que ao ter a capacidade de recriar novas realidades, tende a criar no observador uma perspectiva ilusória da realidade. Atentemos às imagens na fonte ou no espelho que tiveram a capacidade de “prender” observadores e fazer deles a própria imagem. Tomemos como exemplo Narciso e Alice<sup>9</sup> que ficaram presos a uma “realidade” criada pela própria imagem observada. A primeira função de toda a linguagem é assim “significar”, a segunda é “afirmar o eu” e por último a imagem deve “comunicar”. Tendo em conta a subjetividade que é inerente a qualquer imagem – em especial a fotográfica – qualquer representação visual pode mentir, provocar, chocar, provocar prazer estético, mas também manipular o espectador consoante a vontade do artista. Cabe assim ao espectador interpretar a imagem consoante o seu próprio conjunto de vivências e sentimentos.

Coloca-se agora outra questão. Apesar de vivermos num mundo predominantemente audiovisual, saberemos lidar diariamente com as imagens? Saberá a sociedade lidar verdadeiramente com as imagens que se produzem? De acordo com Susan Sontag, para que o ser humano consiga aprender a lidar com as imagens é necessário refletir sobre a sua existência, mas também é prioritário conhecer e reconhecer a imagem como um código visual, que modifica as nossas ideias sobre o que vale ou não a pena visualizar (Sontag, 1977). Antes de nos debatermos sobre o conceito de “Visualidade”, teremos antes que abordar a experiência de olhar, enquanto ato de leitura de uma determinada imagem. Segundo Husserl, o ato de olhar significa dirigir a mente para uma “ação intencional” ou seja, que procura informações e significados (Husserl, 2006). Contudo apenas conseguimos ver aquilo que relaciona o “objeto” com as nossas experiências. Ainda que não possamos retirar qualquer conclusão, segundo Ana Mae Barbosa podemos afirmar que cada indivíduo tem um olhar próprio sobre as imagens do mundo, ou seja, “ver” não diz apenas respeito à questão física do olho, mas acima de tudo, à antecipada percepção do objeto nas suas relações

---

<sup>9</sup> Tal como aconteceu com Narciso, também Alice de Lewis Carroll fica presa à realidade encontrada no outro lado do espelho. Esta realidade é criada pela memória da protagonista e pelas suas experiências passadas. Para mais informações consultar: <https://caminhopoetico.files.wordpress.com/2014/08/lewis-carroll-alice-no-pac3ads-das-maravilhas-atravs-do-espelho-e-o-que-encontrou-por-lc3a1.pdf>

com o sistema simbólico que lhe dá significado, assim como a interpretação do contexto cultural em que se insere (1991). “Imagens tornam-se símbolos quando o significado dos seus elementos apenas pode ser entendido através da ajuda do código de uma convenção cultural” (Santaella, 2010, p.150).

Podemos então pensar que a visão é sinónimo de leitura, pois ler imagens é aplicar todos os códigos, conscientes e inconscientes, que aprendemos ao longo da vida. Na Antiguidade Clássica, gregos e romanos pensavam o olhar a partir de duas dimensões primordiais: o olhar recetivo, aquele que como num ato involuntário recebe, com prazer ou não a informação; e o olhar ativo, ou seja, aquele que se move à procura de alguma coisa, que posteriormente irá ser definida, interpretada e caracterizada: em suma, pensada pelo sujeito. Podemos então defender que a visão e o pensamento estão em íntima relação: o olhar não é apenas o ato de dirigir os olhos para perceber o “real”, é na maioria das vezes o ato de interpretar. Ler uma imagem é tentar interpretá-la e reconhecer os seus signos, ou melhor o seu sentido. Tal como repetidamente afirma Lucia Santaella, toda a imagem é um signo, ou seja, é uma coisa que representa outra coisa: um objeto. Assim, apenas poderemos considerar uma imagem um signo, quando esta carrega o poder de representar e consequentemente substituir o que está a representar – tal como acontece com a fotografia (Santaella, 1983). Concluindo este pensamento, a imagem é uma pluralidade de significados na qual a forma visível é apenas uma particularidade das imagens visuais (Aumont, 1993).

Depois de termos refletido sobre os aspetos primordiais inerentes à construção do olhar, poderemos agora retomar o tema deste capítulo e analisar a perspetiva de vários pensadores. Poderemos começar por pensar sobre o que é a visualidade, um olhar sobre algo comportando movimentos instáveis, evocando hábitos e estratégias – pensamentos – que entram em ação no ato de ver. Ao verificar uma ativa mudança nos cidadãos sobre a cultura visual, James Elkins afirma que “é chegada a altura de considerar a possibilidade da literacia poder ser atingida através de imagens” (Elkins, 2003, p.4-5). David Crow, ao acompanhar esta mudança verificou que a cultura das letras com o tempo, transformou-se numa cultura iconográfica. O autor define dois princípios cerebrais de modo a sustentar a sua teoria, o lado esquerdo do cérebro lê, ou seja, todo o processo verbal é efetuado neste lado que se caracteriza por ser mais linear e racional; e o lado direito que vê as imagens, é assinalado como o não-linear ou emotivo (Crow, 2006). Pelo contrário Vandendorpe desmente a ideia de a linguagem iconográfica ser mais funcional que a linguagem literária: “não nos enganemos, a leitura de uma imagem, no verdadeiro sentido do termo, não providenciará uma sensação de conclusão e de necessidade senão na medida em que ela se exerça sobre



uma sequência narrativa ou sobre a relação com uma legenda evocativa” (Vandendorpe, 1999, p.144).

Compreendemos a definição de imagem como algo que contém imensa informação, onde o espectador interpreta de forma imaginária aquele que a produz. Conforme foi referido anteriormente, as imagens são processos de representação de algo ou alguém. A sua origem está na capacidade de abstração do visível, a que chamamos de imaginação, esta tem a capacidade de decifrar imagens. Tal como nos diz Vilém Flusser: “O significado da imagem encontra-se na superfície e pode ser captado por um golpe de vista. No entanto, tal método de deciframento produzirá apenas o significado superficial da imagem” (Flusser, 1998, p.27). A imagem, é então a união com a realidade e com os restantes elementos, que são caracteres essenciais para a compreensão da mensagem do seu sentido.

As imagens codificam realidades, são a ligação entre o homem e o mundo. Segundo Flusser, “O homem “existe”, isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. As imagens têm o propósito de lhe “reapresentar o mundo” (Flusser, 1998, p.29). Desta forma, o homem passa a viver dependente de imagens, acabando muitas vezes por se esquecer do motivo pelo qual estas são produzidas: orientá-lo no mundo. Esta orientação é acompanhada pela escrita, que tal como Flusser afirma, descreve as imagens através dos conceitos. A relação entre o texto e a imagem é então imprescindível para a sua compreensão; embora as imagens sejam capazes de ilustrar os textos colocando-os em segundo plano. De forma a concluir este pensamento podemos pressupor que a visualidade tem o poder de construir tudo o que a nossa visão e olhar capta, fazendo com que cada indivíduo seja obrigado a reequacionar o seu papel e a sua abordagem sobre a matéria visual.

Esta reflexão sobre as formas de “ver” as imagens é determinante para o nosso projeto visual, pois teremos que ter consciência que as formas escritas alterarão a forma como “lemos” este projeto visual, contudo, estas formas escritas serão indispensáveis para a total compreensão desta experiência visual.

## **2.2.2 Imagem Iconográfica e Iconológica**

Reflitamos agora sobre a definição de iconografia e de iconologia, pois teremos que estar conscientes das diferenças entre ambas, de forma a conseguirmos constatar através da definição destas duas formas de reprodução o limite tão ténue da realidade que obtemos a partir da perceção visual. Escritores, historiadores e críticos como Cesare Ripa (1555-1645) autor da Iconologia, e mais tarde Aby Warburg (1866-1929) e o seu discípulo Erwin

Panofsky (1892-1968), defendiam que estes métodos interpretativos são essenciais, para a verdadeira interpretação de uma imagem na História da Arte.

A iconografia caracteriza-se por ser descritiva e classificativa ao passo que a iconologia tem um sentido mais interpretativo. “Enquanto a iconografia baseia o seu funcionamento nos moldes mais ou menos pragmáticos(...) a iconologia consiste na descoberta e interpretação dos valores simbólicos contidos nas imagens, recorrendo a várias disciplinas para a compreensão do significado e função social que os signos visuais tinham para o público na altura em que foram produzidos” (Vilas-Boas, 2010, p.13).

Depois deste contexto geral, ponderemos agora com mais zelo histórico, de forma a estarmos conscientes dos seus significados. Ao contrário da iconografia, a iconologia não se limita apenas à descrição do que está numa imagem, esta procura significado.

Iconologia (...) é um método de interpretação que advém da síntese mais que da análise. E assim como a exata identificação dos motivos é o requisito básico de uma correta análise iconográfica, também a exata análise das imagens, histórias e alegóricas é requisito essencial para uma correta interpretação iconológica. (Panofsky, 1976, p.55)

Ao contrário da iconografia, a iconologia não se limita apenas à descrição do que está numa imagem, procura significado. O seu bom uso aponta sentidos, descodifica mistérios que as imagens ao longo dos tempos, ofereceram aos observadores. O termo foi pela primeira vez utilizado em Roma no dicionário dos símbolos de Cesare Ripa (*Iconologie*, 1593), posteriormente reeditado com ilustrações, em 1603. O termo iconologia ressurgiu em outubro de 1912, no X Congrès International d’Historiens d’Art por palavras de Aby Warburg, ao expor a sua leitura iconológica dos frescos do Palazzo Schifanoia em Ferrara, em oposição às leituras dos seus colegas, muito mais formais e descritivas. Por outro lado, a iconografia “(...) É o ramo da história da arte que trata do tema ou mensagem das obras de arte em contraposição à sua forma. Tentemos, portanto, definir a distinção entre tema ou significado, de um lado, e forma, de outro” (Panofsky, 1976, p.47). Este método descodifica assim, o significado simbólico e alegórico da imagem.

Em *Estudos em Iconologia* (1976) Erwin Panofsky chegou a fazer a distinção entre iconografia e iconologia. Definiu iconografia como o estudo do tema ou assunto, e iconologia, o estudo do significado. De modo a exemplificar o seu argumento, descreve o ato de um homem levantar o chapéu. Num primeiro momento, (iconografia) é um homem que retira da cabeça um chapéu. E num segundo momento, (iconologia) é a “desconstrução” de

todo o gesto de retirar o chapéu; o homem levantou o chapéu pois o gesto é sinónimo do cavalheirismo medieval: os homens armados costumavam retirar os seus elmos para deixar claro as suas intenções pacíficas. Com este último exemplo, o autor enfatiza a importância do contexto histórico, dos costumes do quotidiano e experiências anteriores, para se poder compreender as representações simbólicas. Segundo Panofsky, a disciplina de História da Arte é uma ciência onde se define três momentos inseparáveis do ato interpretativo na sua globalidade: a leitura no sentido fenoménico da imagem, a interpretação do seu significado iconográfico e a procura do significado do seu conteúdo essencial, que se define como iconologia.

Ainda na obra citada, Panofsky, detalha as suas ideias sobre os três níveis da compreensão da História da Arte de forma primária ou natural: esta camada consiste na perceção das formas mais puras da obra. Tomemos como exemplo uma pintura da *Última Ceia*, se nos mantivermos no primeiro nível, o quadro é percebido somente como uma pintura de treze homens à mesa. Este nível é o mais básico para a compreensão de uma obra, despojado de qualquer conhecimento ou contexto cultural. O nível secundário ou convencional é o que traz o conhecimento cultural e iconográfico. Por exemplo, um observador do Ocidente entenderia que a pintura dos treze homens sentados à mesa representaria a *Última Ceia*. O nível do significado intrínseco ou conteúdo tem em conta a história pessoal, técnica e cultural do espectador, de forma a entender uma obra. Reforçando ainda que a arte não é um incidente isolado, mas sim, um produto de um ambiente histórico. Foi esta insistência sobre o significado e a sua busca – sobretudo nos locais onde a sua existência era insuspeita, que levou Panofsky a este entendimento sobre a arte (Panofsky, 1976). Segundo Aby Warburg, o que importa à iconologia, é abrir as fronteiras entre as várias matérias do saber e entre várias disciplinas da Humanidade. Redefinindo noções como «contexto» e «programa artístico» e articulando vias interdisciplinares de saber “ver” o “Ser” da matéria visual.

Estas duas linguagens serão indivisíveis, pois se não houver uma correta identificação iconográfica, a interpretação iconológica fica irremediavelmente comprometida, assim como a correta interpretação do verdadeiro significado da imagem. Quando nos queremos expressar através de imagens, compete-nos representar a mensagem de forma iconográfica e iconológica, de modo a que o observador consiga “entrar” na mensagem, decodificando-a. Apesar de serem dois métodos diferentes, funcionam em conjunto para uma correta interpretação do corpo da imagem.

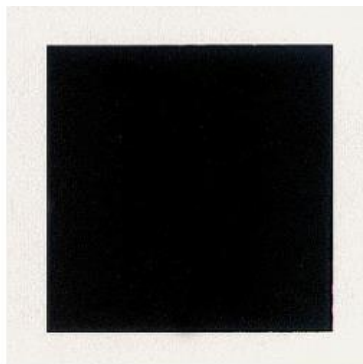
Em qualquer tema que nos movamos, as nossas identificações e interpretações dependerão do nosso equipamento subjetivo e por essa mesma razão terão de ser suplementados e corrigidos por uma compreensão dos processos históricos cuja soma total pode denominar-se tradição. (Panofsky, 1976, p.64)

Tomemos como exemplo a obra *Quadrado Negro* de Kazimir Malevich. Num primeiro nível apresenta-se como um quadrado, mas se o analisarmos segundo os métodos acima descritos, percebemos o seu principal objetivo. Se primeiramente postularmos que o significado do *Quadrado Negro* é transmitir a ideia de vazio, de “um nada”, é também viável a associação à representação de um espaço habitado pelo quadrado, que embora não se saiba onde fica, ou o que pretende mostrar, é visível ao olho humano. E se pensarmos no ambiente cultural e histórico acabamos por perceber que o principal objetivo da obra, é desmistificar a transmissão da sensação de pura contemplação inerente ao objeto artístico (fig. 7 e 8).

Para que a experiência visual se mostre ao mundo, é importante o entendimento sobre a diferença entre estes métodos. Dessa forma o espectador consegue “ler” a mensagem através das imagens presentes, tendo em conta que cada observador irá apreender e criar a sua própria “realidade”.



**Fig.7** – Kazimir Malevich, *The Last Futurist Exhibition of Painting*, Petrogrado (atual São Petersburgo), 1915



**Fig. 8** – Kazimir Malevich, *Quadrado Negro*, 1915

## 2.3 A Perspectiva da Semiótica

Não se considera a Semiótica como a abordagem mais significativa para a presente experiência visual. No entanto pareceu-nos fundamental refletir sobre esta abordagem que, embora mais analítica, ajudará o espectador a perceber a mensagem que lhe está a ser transmitida. Através da leitura dos signos, característicos da imagem técnica (ex: imagem do computador) como da iconográfica (ex: a xerografia e os problemas inerentes à sua técnica de reprodução ainda bastante arcaica).

Temos agora em conta que existem várias teorias, através das quais podemos “descodificar” com mais eficácia a representação pictórica. Não iremos abordar todas as teorias existentes, mas sim aquelas que nos podem parecer mais interessantes para o processo de abordagem da imagem neste projeto, enquanto corpo de gestos que significa realidades.

A Semiótica nas ciências humanas é uma disciplina recente, surgiu no início do século XX e não terá ainda a legitimidade das disciplinas mais antigas como a filosofia ou as que advêm das ciências exatas, como a matemática ou a física. De forma a percebermos o sentido desta disciplina, especifiquemos primeiramente a etimologia da palavra “semiótica” assim como de “semiologia”. A primeira, de origem americana, é o termo que designa a semiótica como filosofia das linguagens. Por outro lado, a segunda, de origem europeia, é antes entendida como o estudo de linguagens específicas como a imagem, o gesto ou o movimento. Como nos diz Martine Joly, desde a Antiguidade que encontramos a semiologia como uma disciplina médica, que consistia em estudar a interpretação dos signos, ou melhor dos sintomas das doenças (Joly, 1994). Contudo os Antigos não designavam como signos apenas os sintomas médicos; consideravam também a linguagem como uma categoria de signos ou símbolos, que serviam para os homens comunicarem entre si.

A ideia de criar uma ciência dos signos, batizada de semiologia ou semiótica, que serviria para estudar os diferentes tipos de signos que interpretamos ainda é muito recente, e remonta para o princípio do século passado. O primeiro grande princípio a reter sobre esta abordagem, é que aquilo a que chamamos “imagem” é algo heterogéneo, reunindo na mesma representação diferentes categorias de signos. *Signos icónicos* mas também *signos plásticos* como cores, formas ou textura; e a maior parte do tempo também *signos linguísticos*, característicos da linguagem verbal inerente a qualquer imagem. Segundo a disciplina da Semiótica, o espectador só é capaz de perceber o sentido de determinada imagem, através de uma observação mais sistemática (ao contrário da abordagem fenomenológica), ou seja, através da relação e interação entre as diferentes tipologias de signos.

Esta abordagem mais analítica, propõe a imagem sob o ponto de vista da significação e não da emoção ou do prazer estético – ao contrário da abordagem Fenomenológica. Conforme afirma Martine Joly, abordar ou estudar a imagem sob o seu aspecto semiótico é considerar o seu modo de “produção de sentido”, por outras palavras a forma como estas imagens suscitam significados, ou seja, interpretações (Joly, 1994). Normalmente, tomamos como “signo” aquele que “exprime ideias” e provoca na visão daqueles que o recebem uma atitude interpretativa. Deste ponto de vista da semiótica, podemos postular que tudo pode ser “signo”, pois visto sermos seres socializados, desde cedo aprendemos a interpretar o mundo

que nos rodeia – e consequentemente os signos. Mas o propósito principal da Semiótica não é o de “decifrar o mundo” nem o de reconsiderar os diferentes significados que atribuímos aos objetos e às imagens que revelam os objetos (Joly, 1994, p. 28). A tarefa da Semiótica consiste antes em tentar ver se existem categorias de signos diferentes, e se estes diferentes tipos de signos, possuem uma especificidade e leis de organização próprias ou processos de significação particulares.

Esta análise não é uma abordagem exaustiva e detalhada sobre o processo semiótico, pois esta não será a principal teoria utilizada para refletir sobre a imagem – mas sim a abordagem Fenomenológica. Na sua gênese mais interpretativa e esclarecedora das questões sobre a realidade da imagem e da sua ausência “presente”. Ainda assim, este método será importante para o processo de compreensão da experiência visual .

## 2.4 A Abordagem Fenomenológica

Sendo que o presente projeto visual procura tratar a consciência que o observador tem das diferentes “realidades” da imagem, é importante refletirmos sobre a abordagem fenomenológica. Por abordar a imagem como “ser” no mundo tal como os humanos que a observam, e tentar decifrar mais do que a sua mensagem, será determinante para o projeto – onde tentaremos tornar real a memória da imagem, a sua ausência e a sua presença maioritariamente invisível ao olhar. Assim tencionamos abordar a essência das imagens e compreendê-las como “ser no mundo” (Merleau-Ponty, 1996). Pensemos a conceção da Fenomenologia, primeiramente, a partir dos estudos de Edmund Russell (1859-1938) e posteriormente seguidos por Merleau-Ponty, que expõe a sua visão da Fenomenologia da Percepção.

Ao longo da história a palavra “fenomenologia” foi bastante refletida por alguns pensadores. Podemos defini-la nos seguintes termos: “descrição daquilo que aparece ou a ciência que tem como objetivo ou projeto essa descrição” (Abbagnano, 2007, p.437). Como se pode deduzir da própria palavra, a disciplina da Fenomenologia está diretamente relacionada com o conceito de “fenómeno”, que se pode definir como “aquilo que aparece ou se manifesta” (Abbagnano, 2007, p.437). Husserl apresenta a fenomenologia como um método de investigação que tem o propósito de apreender a “consciência” da imagem, o porquê da sua aparição à visão do observador (Husserl, 2006). Esta abordagem pretende então analisar “o revelar” das imagens no mundo nos seus diversos suportes, de forma a captar e perceber a sua essência – aquilo que a imagem é em si mesma, a sua realidade como “ser no mundo” (Husserl, 2006). Por ter desenvolvido estudos no campo da matemática e da

lógica, Edmund Husserl sempre nutriu grande apreço pelo rigor metodológico contudo, o autor discordava dos métodos utilizados, por considerá-los na sua maioria empíricos e “superficiais”. Assim, “enquanto a ciência positivista restringe o seu campo de análise ao experimental, a fenomenologia abre-se a outras regiões, procurando uma análise compreensiva e não tanto explicativa” (Laporte e Volpe, 2009, p.52). O pensador alemão também propõe uma “análise compreensiva” da consciência. Sempre que olhamos uma imagem pensamos nela pois primeiro, pensamos na sua presença e só depois olhamos para a sua forma visível, pois “toda a consciência é consciência de algo” (Fragata, 1959, p.130). Podemos então perceber que inevitavelmente, a definição de consciência está diretamente ligada à noção de intencionalidade. A importância que Husserl dá à intencionalidade, é a sua marca enquanto pioneiro da Fenomenologia, conforme referido acima a intencionalidade é marca fundamental da consciência.

(...) O princípio de intencionalidade é que a consciência é sempre – consciência de alguma coisa - que só é consciência se estiver dirigida a um objeto. Por sua vez o objeto é sempre objeto para um sujeito(...) Isto não quer dizer que o sujeito está contido na consciência como que dentro de uma caixa, mas que só tem o seu sentido de objeto se for dirigido para uma consciência. (Dartigues, 2005, p.212)

Com a sua abordagem fenomenológica o autor tenta analisar os fenómenos do objeto no âmbito da consciência, com o intuito de tentar apreender as coisas em si mesmas, isto é, como elas são. Analisaremos a partir deste pensamento, o processo de apreensão da “realidade” da imagem, procurando testar os limites da percepção visual.

Pensemos agora a Fenomenologia da Percepção de Merleau-Ponty, que, por ser uma visão fenomenológica do homem, do mundo e dos seus acontecimentos políticos, religiosos e ideológicos, torna-se uma abordagem importante para o presente projeto. Conforme Merleau-Ponty (1996), a Fenomenologia é o fundo sobre o qual todos os atos se destacam, sendo pressuposta por eles. Ou seja, primeiro o humano toma consciência de algo e só depois consegue ver e posteriormente compreender o seu sentido. A compreensão está assim presente no mundo que se vive e não no que se pensa. O homem pensa a partir daquilo que é (das suas vivências e do contexto em que se encontra). E todo o pensamento de algo vai para além da sua existência física, é um corpo ausente que sente. A consciência do “objeto” é o próprio “Ser” do espírito em exercício, e que mais uma vez é condicionado pelas vivências do espectador. Apesar de vivermos num mundo que está condenado ao sentido rápido da matéria, o mundo fenomenológico diz mais respeito ao sentido, à experiência e à

subjetividade da matéria. Assim, na percepção fenomenológica, o sentido advém primeiramente do corpo de quem percebe o “objeto”. A realidade, revela-se consoante o homem que percebe o mundo, sendo condicionada pelas suas convicções, hábitos e experiências. Assim o sentido da matéria não se encontra em nenhum dos polos considerados isoladamente, mas sim, na relação entre o corpo e o objeto (Merleau-Ponty, 1996).

O conhecimento estará assim na capacidade de perceber o que nos rodeia; de forma a estarmos aptos para realizar as conexões entre o plano invisível dos objetos, e percebê-los como um todo. É assim determinante para a produção deste projeto visual, a consciência da importância das experimentações e desconstruções da imagem enquanto forma de a perceber na sua totalidade. A percepção fenomenológica será essencial para o desenvolvimento do presente projeto, pois tornará compreensível a importância destes aspetos mais subjetivos e questionáveis da imagem, enquanto memória e enquanto ausência. Contudo a “realidade” só será “visível” ao espectador, se este tomar consciência da importância que o próprio corpo tem neste processo. Só compreenderemos o “Ser” no mundo da imagem, quando a deixarmos de pensar apenas como um conjunto de signos e conceitos, que apenas transmitem uma “mensagem”.

### **2.4.1 A Memória da Imagem**

Não poderemos refletir sobre a visão e o olhar, e muito menos sobre a invisibilidade “presente” na imagem, sem antes pensarmos neste contexto da não verbalidade da matéria visual. Sobre a sua memória e a de quem a observa – que como já entendemos é parte integral do processo de percepção do “manifestar” da imagem, ou melhor do tornar real da matéria visual. É desta forma, bastante relevante para o presente projeto que reflete as “formas” da experiência visual, pensarmos sobre a não verbalidade da imagem e a sua capacidade de estar “invisível” ao olhar mas mesmo assim evocar outras realidades.

De forma rudimentar, a imagem mental corresponde à impressão que temos, quando por exemplo, lemos ou ouvimos a descrição de um determinado lugar; é a impressão de “ver” esse lugar quase como se estivéssemos lá. Trata-se então, de um modelo percetivo do objeto, de uma estrutura formal que interiorizámos e associamos a um objeto, sendo apenas precisos alguns traços visuais de semelhança para provocar este processo mental. Tomemos como exemplo as silhuetas humanas reduzidas a dois círculos sobrepostos e a quatro traços para os membros. Devido a relações de semelhança, o observador prontamente associa estas imagens à representação de um ser humano. Segundo (Berger, 1972), uma imagem é uma presença que se manifesta e que desvela o visível. Mas também é, antes de ser uma presença, uma



ausência, um paradigma, conforme o sentido etimológico grego de paradigma (“padrão”, “modelo”). Enquanto ausência ou paradigma, a imagem não deixa ver o que mostra ou o que revela. O que uma imagem torna visível é o que está presente (expressão sensível), e o que está ausente (conteúdo inteligível). A imagem, é então uma “matéria” que possui o poder de evocar realidades e referentes ausentes ou inexistentes. A imagem, enquanto “matéria”, conta com o poder de manifestação, que lhe é uma propriedade inerente. A manifestação (do Latim *manifestare*, “descobrir”, “revelar”, “denunciar”, “expor”, “patentear”, “tornar visível”) é a propriedade que a imagem tem de “revelar”, “retirar do oculto” o plano (in)visível que está na imagem visível.

A capacidade da imagem de manifestar o invisível, que pode ou não, estar presente ao olhar humano, leva agora ao retomar a experiência da memória para revelar o “Ser” da imagem. No seu estudo *Matéria e Memória* Bergson, analisa a memória e o protagonismo do corpo, no processo de percepção de uma imagem. Neste estudo o autor distingue dois tipos de memória: a memória do corpo, presente nos mecanismos do corpo; e a memória espiritual ou transcendente: existente sob a forma de lembranças independentes (Bergson, 1999). O autor destaca a diferença entre as duas, com o recurso ao exemplo da aprendizagem que em crianças adquirimos sobre a cor. De um primeiro lado, a memória do corpo, que nos conduz à apreensão dos aspetos relacionados com a cor através da “aquisição” de uma lembrança. Ou seja, lembramo-nos da aprendizagem como se de uma repetição se tratasse. Por outro lado, a apreensão pode ser dada através da conservação de uma sua lembrança, ou melhor, a partir da lembrança de uma das leituras que fiz, enquanto aprendia.

No primeiro caso, a lembrança assemelha-se a um hábito, pois tenho que repetir “o mesmo esforço”, como se tivesse que exercitar o meu corpo de forma a levá-lo ao passado e posteriormente situá-lo no presente. Neste tipo de memória, o espectador apenas tem consciência deste esforço corporal quando estes “entram em jogo”. Contudo, mesmo que a característica deste tipo de memória não seja a de conservar as imagens antigas, ela tem a capacidade de prolongar o seu efeito útil até ao presente, através de mecanismos de pensamento; eu penso e só depois é que tomo percepção de tal (Bergson, 1999). É por isso um tipo de memória voltada para a ação e requer um determinado tempo para que o observador tenha a experiência e capacidade de desenvolver todos os movimentos requeridos. Conservando o exemplo da aprendizagem sobre a cor, uma vez apreendida fica a fazer parte do meu presente, funcionando como um dado adquirido – tal como o hábito natural que temos de ler ou de escrever. Imprevisivelmente o comum espectador – e apesar de estarmos constantemente rodeados por imagens, não tem a capacidade de as ler conforme lê as letras de um livro, não percebendo a sua essência, o seu sentido. Confunde aquilo que vê, com o

que a matéria faz ver, e com o que pensa ver. A memória do corpo é como uma visão que se faz movimento; uma matéria visual que embora seja essencialmente não verbal, é visível ao corpo espectador. Tal como confirma Bergson sobre a memória do corpo: “(...) ela é vivida, ela é agida mais que representada” (Bergson, 1999, p.85).

No segundo caso, da memória espiritual ou transcendente, tal como a denomina, trata-se de uma lembrança de uma leitura particular. É uma representação do passado e em nada se assemelha a um hábito (Bergson, 1999). Constitui uma experiência desinteressada e independente da ação de pensamento, característica da memória do corpo. Como diz Bergson, “(...)sendo esta uma lembrança espiritual, posso alongá-la ou abreviá-la, atribuindo-lhe uma determinada duração”. Faz parte de uma memória “pura”, ou seja, uma memória que conserva integralmente partes importantes das experiências passadas. Ao fazê-lo o espectador não negligencia nenhum dos acontecimentos ocorridos, conhecendo-os na íntegra. (Bergson, 1999, p. 85-86). Estes dois tipos de memória são bastante importantes para as questões tratadas neste projeto sobre as possíveis realidades da imagem, e como estas são entendidas pelos espectadores e criadores que a produzem. As memórias do corpo no seu conjunto, constituem parte fundamental da experiência perceptiva de um objeto e são responsáveis pelo possível entendimento do seu sentido visível e invisível. Se assim conseguirmos perceber o seu sentido, seremos possíveis entendedores do seu plano invisível e da sua presença ausente. Tratemos então estas duas memórias como um conjunto que se relaciona para constituir a experiência perceptiva. Primeiramente vejo a imagem, e só depois é que penso sobre ela, e só vejo, pois ela criou mecanismos em mim que me levaram a “tomar conta” da sua realidade. Estes mecanismos, apesar de invisíveis tornam-se um hábito, ficando a imagem da “matéria visual” registrada no nosso pensamento através dos hábitos “motores”, ou melhores hábitos “perceptivos” (Bergson, 1999). Enquanto ocorre esta adaptação motora de “querer pensar” sobre a matéria visual, a consciência retém sucessivamente a representação da situação em causa, conservando essa imagem na sua memória para depois ser reproduzida na consciência - quando tal acontecer o corpo observador terá a percepção da imagem enquanto lembrança e consequentemente da sua não verbalidade, seja esta uma imagem material ou imaterial.

Visto estarmos a pensar sobre a memória da imagem virá a propósito recordar a história que relata a origem da pintura. Pensemos nesta experiência e não em outra, como a fotografia, pois consideramos que esta, mais que qualquer outra forma de cultura visual, é lhe inerente o gesto inconsciente - o “corpo” visível que com um olhar se desdobra em “sentido”. Tal como atualmente a fotografia, a pintura guarda memórias, para que mais tarde o nosso corpo a olhe (e ela nos olhe a nós) fazendo-nos “sentir” a sua realidade. Esta é a história de

uma jovem de Corinto – filha do oleiro Butades que descobriu a arte de modelar retratos de barro e que procurava suspender o tempo ao guardar uma memória do seu amado que ia partir para o estrangeiro. Assim, com o auxílio de um foco de luz proveniente de uma lanterna, projetou a sombra do rosto do seu amado numa parede e circundou o seu perfil com uma linha (Plínio o Velho, 1985). Mantendo assim, a “presença” da sua ausência. Como descrito acima, a matéria visual nasceria da tentativa de captação de uma vida através da imagem, podemos mesmo dizer, que a pintura, a fotografia ou até o conteúdo dos nossos computadores surgem enquanto “prisões” de memórias. E para que a matéria visual seja testemunho de memórias e seja ela mesma memória, tem de conter em si mesma um sentido pois sem ele, não quer dizer nada. A obra abaixo de David Hockney (Fig. 9), apesar desta colagem fotográfica não ser uma representação fidedigna como se esperaria da fotografia, nós espectadores, por estarmos tão habituados a perceber a imagem de uma cadeira, quando nos deparamos com esta reapresentação, conseguimos perceber a sua natureza, e não temos dúvidas em afirmar que se trata da imagem de uma cadeira. A experiência que desde pequenos temos de “ver” cadeiras, faz com que o nosso cérebro, ao ver esta representação abstrata, crie mecanismos de relação entre imagens passadas e consiga perceber a realidade não verbal desta imagem que surge a partir de imagens-lembrança.



**Figure 9**

David Hockney, *Chair*, 1980

A primeira, a memória do corpo, é orientada no sentido da natureza, ou seja, é conquistada através do esforço e apesar de tudo é orientada segundo a nossa vontade. Por outro lado, a segunda é espontânea e fiel a conservar, e por isso não depende da nossa vontade. Contudo e apesar do observador conhecer na íntegra a lembrança, tem a capacidade de poder alterar a sua realidade (Bergson, 1999). Conforme nos diz o autor sobre o conjunto das duas memórias no processo de percepção: “estas lembranças espontâneas são imagens de sonho, são imagens involuntárias, por isso, quando queremos saber a realidade de uma matéria para dela dispor, não há outra saída senão aprendê-la de cor (...) criamos um mecanismo capaz de suprir e substituir essas imagens” (Bergson, 1999, p.91). A obra de

Bergson, *Matéria e Memória* chama a atenção dos espectadores para a turva complexidade entre as imagens-lembrança e os movimentos na sua gênese palpáveis e perceptíveis, e entre o corpo e o espírito. Por outras palavras, a diferença da natureza das duas memórias não impede que elas não possam interagir entre si, construindo a nossa experiência perceptiva.

Como afirmado anteriormente, para Bergson, a autonomia da memória é dada pela conservação do passado. No entanto, esta autonomia não se desenvolve de forma isolada, mas sim através da relação entre a lembrança pura, a lembrança-imagem e a percepção (Bergson, 1999). Tal como nos mostrou previamente, a percepção da matéria não se constitui sem que haja “relação” entre as lembranças passadas e a percepção presente, o que indica que a matéria que vemos é apenas a “realidade” externa. Como tal, a percepção total só se “revela” quando o observador relaciona o “presente” e o “passado” da imagem. Tal como nos diz o autor acerca da percepção, “(...) esta está impregnada de lembranças – imagens que a completam interpretando-a” (Bergson, 1999, p.147), como se a matéria passasse por uma espécie de “consciencialização” ao ser percebida. É neste sentido que estas experiências que o autor denomina como lembranças-imagem participam ao mesmo tempo da lembrança pura e da percepção, são um misto, e por isso possibilitam uma continuidade entre o passado e o presente, tornando “(...) impossível afirmar com precisão onde um dos termos [percepção, lembrança-imagem e lembrança pura] acaba e onde começa o outro” (Bergson, 1999, p.148). O ponto de partida da teoria de Bergson, é a ideia de que, na percepção, partimos do geral e não do particular, ou seja, é a intervenção da memória que, aos poucos, particulariza o objeto; contudo apenas temos consciência de tomar memória de algo devido a processos de semelhança. Ou seja, apenas temos memória da matéria visual devido à semelhança percebida logo ao início; assim quando percecionamos determinada imagem, vamos sempre das semelhanças às diferenças individuais - o todo antes das partes. De forma a tornar visível esta teoria sobre o processo da memória de Bergson, tomemos como exemplo a obra *Big Bambú* de Mike e Doug Starn (fig. 10), apesar desta obra parecer ser apenas um processo “conceptual”, sem qualquer sentido aparente ou semelhança com a realidade, a memória diz-nos o contrário, ao encontrar semelhanças com o presente. São estes processos de semelhança que podem-nos levar a percecionarmos esta obra como uma casa, ou ainda um espaço que não conseguimos definir como fechado ou aberto e que apesar da sua abstração conseguimos com ele perceber as suas características não verbais e tomar consciência da sua realidade. São estes processos de semelhança com outros espaços, que nos levam a dizer que esta matéria visual pode ser percecionada como um espaço. Contudo, e porque cada espectador tem as suas próprias experiências e consequentemente diferentes apreensões do que o rodeia, cada um terá uma percepção diferente desta obra. Consoante as suas vivências

terá diferentes referentes de semelhança, diferentes memórias e consequentemente diferentes percepções de realidade. Cada espectador terá a sua própria percepção da não verbalidade deste objeto, criando realidades e posteriormente diferentes lembranças.

Terminemos o nosso pensamento sobre a memória da imagem refletindo sobre o que nos escreve Bergson nas últimas páginas da sua obra. A memória para o autor, é essencialmente uma atividade criadora, concebendo vários planos de consciência que compõem o intervalo entre o plano do sonho e o plano da ação. Sendo consciência presente, a memória, ao mesmo tempo que dá sentido à experiência, introduz nela um saber, de modo a que, adaptando-se ao real, cria “(...) uma síntese do passado e do presente em vista do futuro” (Bergson, 1999, p. 248).



**Figura 10**

Mike and Doug Starn, *Big Bambú*, 2014

Agora conscientes dos diferentes tipos de memória e da sua importância para a percepção do sentido não verbal de determinada matéria visual estaremos aptos para pensar na capacidade que a imagem, mesmo ausente, tem de se tornar visível. Poderão os processos da memória revelar a imagem ausente? Estaremos nós, enquanto observadores e produtores de imagens, conscientes da realidade de uma matéria ausente, como o movimento na sua totalidade? Tentaremos tornar visíveis estas questões nas presentes experiências videográficas, que funcionam como uma memória de todo o processo de elaboração do presente documento escrito e visual.

Com este projeto não procuramos fornecer definições cientificamente corretas destes termos e teorias, mas sim aquilo que por eles entendemos, baseando-nos sobretudo numa

abordagem fenomenológica de modo a pensarmos a imagem como “ser” que se “revela” ao mundo sob as mais diversas formas de expressão verbais e não-verbais ou ausentes.

### 3 ENTRE VER E OLHAR

De forma a tentarmos ultrapassar as dificuldades na forma como analisamos, interpretamos e julgamos toda a matéria visual que nos rodeia, devemos questionarmo-nos sobre estas expressões: olhar e ver. Que parecem, numa primeira abordagem, tão comuns e tão simples. Será necessário desenvolver uma abordagem visual sobre o plano invisível presente na matéria visual, para tal é fundamental ter consciência desta incessante confusão que existe entre estes dois momentos. Esta pequena reflexão, apoiada nos estudos sobre a percepção estética de José Gil, será também importante para o espectador que *lê* a nossa experiência visual, de forma a conseguir olhar o invisível da imagem como corpo visível. Pois tal como se questiona José Gil, o que seria da imagem se não fosse vista por outrem ? (Gil, 1996, p. 47). E o que será da imagem se o observador não a souber olhar, ou melhor se só souber ver a sua superfície ?

A natureza da percepção estética continua a ser um problema por resolver. Depois de tantos estudos, desde as escolas gestaltistas às mais recentes tendências cognitivas, não se abriu ainda caminho certo que nos leve a uma compreensão decisiva do fenómeno. É claro que a arte moderna baralhou ainda mais estes conceitos: será que, depois de Duchamp, podemos ainda falar de uma percepção estética específica? Pensemos numa primeira abordagem de forma mais global; os antigos gregos e romanos atribuíram duas dimensões ao olhar: o olhar receptivo, ver como receber e o olhar ativo, ver como forma de captar. Na época Renascentista, o olhar era entendido como uma perspectiva; um olhar que vê a linha, a forma, a proporção, as cores. O olhar era visto como uma obra de arte que estabelece a aliança entre o corpo e a alma, contendo em si mesmo a aparência e a transcendência daquilo que está a ser visto. Por outro lado, no pensamento de filósofos como S. Kierkegaard (1813-1855), F. Nietzsche (1844-1900), S. Freud (1856-1939), M. Heidegger (1889-1976) e de J. P. Sartre (1905-1980); o olhar situa-se no interior de uma existência finita e vulnerável, mas por outro lado inquietante e interrogante.

Por outro lado o olhar fenomenológico e estético de Merleau-Ponty une o corpo, a alma e o mundo. José Gil, contudo é incapaz de distinguir o olhar da visão, descrevendo o olhar como um simples aspeto da visão (Gil, 1996, p.47). Segundo o autor, enquanto a circularidade da visão impõe uma limitação pelo corpo, o olhar implica a reflexividade de um ilimitado invisível (Gil, 1996, p.47). De forma a termos plena consciência destes dois

movimentos, é preciso perceber que a reflexão inerente à visão, apoia-se necessariamente no olhar. Pensemos nesta premissa: o que seria da imagem se esta não fosse vista por outrem? Conforme afirma José Gil outrem vê, reflete o corpo visível da imagem, porque tem um olhar. Se outrem fosse apenas um visível simples (que não olhasse e que unicamente visse) não haveria reflexão, mas sim duas visões em sentido contrário, paralelas, sem contacto, que não se vêem mutuamente e que não entendem as suas verdadeiras “realidades”. Apoiando-nos no pensamento fenomenológico de José Gil e de Maurice Merleau-Ponty, podemos afirmar que é o olhar que provoca a reflexão do visível; ou seja se não houver outro olhar que nos olha, o espectador não será capaz de ver as pequenas percepções – o invisível da imagem, consequentemente não estará consciente do seu “sentido”. Como afirma “(...) é preciso que o meu olhar se reflita no olhar do outro para que eu me veja nele e para que, ao mesmo tempo, nele veja um olhar outro” (Gil, 1996). Conforme nos escreve Merleau-Ponty, olhar é antes de mais, olhar um olhar. Ou seja, se o olhar não olhasse um olhar, apenas veria. Mas se olha, é porque espera um movimento de retorno e para ver é preciso olhar, contudo, é possível olhar sem ver (Merleau-Ponty, 1996, p.48). Defendemos esta premissa, pois o olhar implica uma atitude, ao contrário da visão que apenas recebe estímulos e descodifica-os. Nós espetadores, quando olhamos, colocamo-nos não só em posição de ver, mas de participar no espetáculo da criação da paisagem. Assim, o olhar não se limita a ver, mas também interroga e espera respostas, penetra e une-se à matéria visual, aos seus movimentos e experimentações invisíveis (Merleau-Ponty, 1996, p.48). Todo o olhar é então olhar de algo, pois “se entro na paisagem quando a olho, é porque alguma coisa do meu olhar envolve os objetos numa atmosfera que, por um certo efeito de contrapartida, acaba também por me englobar” (Gil, 1996). Por outras palavras o nosso olhar sobre o que nos rodeia é nos reenviado pelo espaço, olhamos a imagem mas esta também nos envia sentido, através das suas percepções invisíveis.

Ao contrário de todos os outros sentidos, a visão é o único que adquire uma profundidade *interna* - inerente a si mesma, mas que se adequa conforme o espectador. O olhar reenvia para o interior do corpo uma impressão exterior, que é captada através do movimento de olhar o objeto. A visão, ao contrário do tato, é um emissor da realidade. E afirmamos que o tato não é um emissor, pois pressupõe uma coisa, a pele que se toca e apenas o olhar emite o imaterial, por também ele ser incorporal. Quando recebe uma impressão exterior, o olhar emite uma outra por meio de uma expressão do interior, assim “olhar um olhar é receber dele uma impressão” (Gil, 1996). Podemos então pensar que o olhar emite ao mesmo tempo que recebe: emite uma parte do que recebe. A experiência de olhar reflete o não-visível porque desdobra-se ao mesmo tempo como emissor e receptor (Gil, 1996, p.50). No entanto, nunca vejo em outrem a imagem exata do meu olhar: “O seu é o meu, mais a maneira como ele o

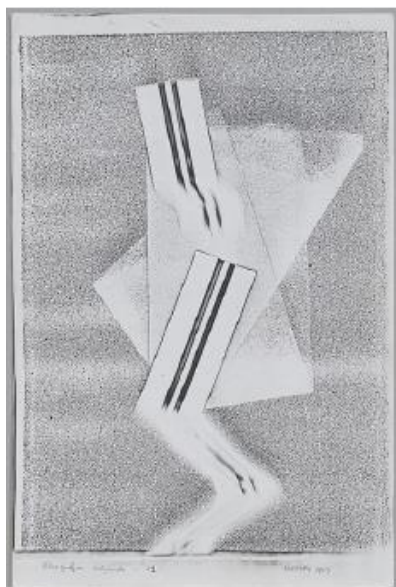
recebe” (Gil, 1996) neste sentido, vejo também no olhar do outro, aquilo que não vejo de mim. A linguagem não-verbal do olhar visa assim, construir *atmosferas* para melhor captar forças – a essência das imagens.

Apoiados no estudo do filósofo José Gil distinguimos dois níveis de visão: o da visão apenas e mais tarde o do olhar. A visão abre o campo perceptivo dos outros sentidos, proporcionando uma maior autonomia às coisas, contudo coloca-as a uma distância particular, situando-as por referência umas às outras, e todas por referência ao corpo do espectador (Gil, 1996, p.51). O corpo é referente, não só porque constitui o sistema que dá a sua orientação ao espaço, mas também porque é o agente da relação entre as coisas com o próprio corpo. Ver uma coisa, é então situar uma coisa em relação a outra, é *percorrer* com o corpo a distância que as separa. Para ver, preciso de um corpo que fale com as coisas e que se situe em relação a elas. Enquanto a linguagem não desligar o significado da visão, esta continuará referente ao corpo. Enquanto a matéria visual permanecer muda, o sentido da percepção dependerá do corpo, e como o corpo pertence ao mundo das coisas, a percepção corre o risco de aí ficar retida – e a imaginação do corpo ficar limitada e limitando a própria percepção da atmosfera. Entre a visão muda e a linguagem, o olhar vem suprir esta falta de pensamento verbal, procurando o verdadeiro “sentido” da percepção invisível; a linguagem não-verbal surge então no interior da própria visão: o olhar (Gil, 1996, p.51). Esta linguagem é a das pequenas percepções, que procuram evidenciar-se ou mostrar-se através da “expressão” do olhar. Entre o corpo e as coisas percebidas, estão estas percepções ínfimas, que primeiramente separam o espectador e imagem para depois uni-los, articulando-os de maneira diferente. Deste modo olhar não é unicamente ver - é expressar, é dizer coisas. Conforme afirma José Gil, as pequenas percepções são os fonemas mudos da visão, e fazem expressar o seu sentido prisioneiro do corpo ao espaço físico e psicológico (1996, p.52). Como afirmou Wilhelm Leibniz sobre as pequenas percepções (1646-1716): “(...) são elas que formam esse não sei quê, esses gostos, essas imagens das qualidades dos sentidos, claras na reunião mas confusas nas partes, essas impressões que os corpos circundantes nos fazem, que envolvem o infinito, essa ligação que cada ser tem com todo o resto do universo” (Leibniz, 1993). Estas impressões de que o autor nos fala são as articulações das pequenas percepções da matéria visual no espaço da visão, contudo é o olhar que as apreende e lê, de modo a perceber o seu verdadeiro sentido.

Tomemos como referência as xerografias de Bruno Munari, a uma primeira vista nada representam, mas se olharmos e associarmos as ínfimas percepções, os ruídos, as texturas, o movimento, a luz começamos a dialogar com a imagem e entendemos o seu sentido. O uso

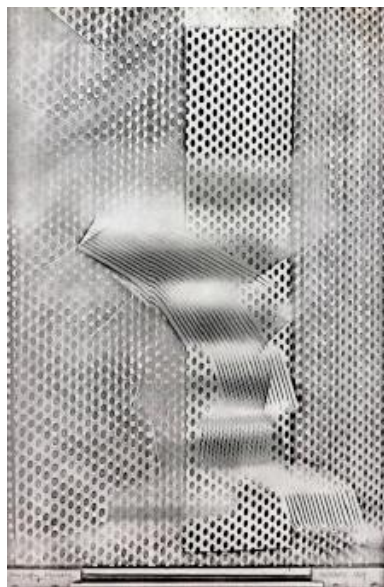


de uma máquina técnica para criar experimentações artísticas. As xerografias deixam de ser apenas experimentações abstratas para começarem a *ser* no mundo (fig. 11 e 12).



**Figura 11**

Bruno Munari, Xerografia, 1967



**Figura 12**

Bruno Munari, Xerografia, 1969

Olhar, é, portanto, entrar numa “atmosfera” das pequenas percepções, porque quando olhamos um olhar oferecemos a outrem o nosso próprio olhar sobre a matéria visual. Como escreve José Gil “a atmosfera compõem-se de miríades de pequenas percepções, uma poeira atravessa de movimentos ínfimos” (Gil, 1996, p.52). Olhar é apreender infinitos *movimentos* numa forma só, mas é também olhar outrem e construir força e tensão para que o “outro” se deixe “moldar”, segundo os movimentos do primeiro. A “função” do olhar é articular o visível numa não-linguagem, para que melhor se comunique o invisível através de contacto e experiência (Gil, 1996, p.53). Estas relações, incessantemente móveis entre o olhar e a visão, resultam de movimentos, e os movimentos, de forças que os motivam. São essas formas dos movimentos que nos revelam o invisível.

Compreende-se então, que a forma do olhar é paradoxal, pois o que ele revela é o interior e o exterior da matéria visual, no seu espaço e fora dele. Conforme escreve José Gil: “não é a forma dos traços de um rosto, mas a *forma intensiva* que os determina” (Gil, 1996, p. 54). O olhar anuncia assim as pequenas percepções de uma imagem, como forças que possuem uma forma visível. Assim, o olhar revela a alma, o plano não-verbal de uma matéria visual, pois esta é uma atmosfera, um espaço de forças onde a poeira das pequenas percepções ainda não esboçou uma forma perceptível ao corpo que a vê.

O olho não se limita assim apenas a refletir, abre o olhar para além da imagem visível (Gil, 1996). Trata-se de uma experiência diferente, de um espaço virtual, como um espelho. A semelhança que une dois olhares, quando ambos se olham situa-se para além do espelho, esta experiência está para lá do espaço real ou do virtual, está entre as formas e o sentido –

entre o visível e o invisível e entre a não-palavra e a ausência. O espelho é um quase-olhar, parafraseando Merleau-Ponty, capta não a imagem, mas o que ela esconde, os seus sentidos, as suas forças. Podemos pensar no filme *Paris-Texas* de Wim Wenders (fig. 13 e 14), onde a experiência da não-palavra (as cores, planos, movimentos, sons, texturas) são definitivas para o entendimento do “sentido” do filme. Todas estas pequenas percepções formam a “atmosfera” do filme. Enquanto espectadores olhamo-las e elas olham-nos, transmitindo-nos “forças” que tornam visível o plano não-verbal do filme.



**Figura 13**

Wim Wenders, *Paris-Texas*, 1984



**Figura 14**

Wim Wenders, *Paris-Texas*, 1984

José Gil diz-nos que talvez o narcisismo tenha aqui a sua origem, pois o prazer de ver veio de surpresa ao descobrirmos a nossa própria imagem vista do exterior, podemos tomar como exemplo as selfies - imagens técnicas que reproduzem a nossa imagem, mas que podem ser mutáveis consoante as nossas preferências pessoais. Podemos também tomar como exemplo Narciso da mitologia grega (fig. 15), nasceu desta jubilação constate, deste jogo intenso entre olhares que ele lança à outra imagem de si, “como se para além da imagem, houvesse um outro ser feito de desejo e de forças para responder e se manifestar” (Gil, 1996, p.55). Narciso joga com a sua própria imagem de forma a aproximar-se dela, e porque é nela que surge a forma invisível do olhar e o reflexo do sem fundo ilimitado, a imaginação (Gil, 1996).



**Figura 15**

Caravaggio, *Narciso*, 1594-1596

Continuemos ainda a pensar no olhar – a transformação das *micropercepções* na atmosfera em forma de uma força, constitui um processo geral da percepção do invisível e, em particular, da percepção estética. Explica também a influência do olhar, enquanto força capaz de influenciar outras forças. Assim, todo o olhar dá-se como um molde de captação de forças, ou como um “feixe de forças nuas em busca de uma forma” (Gil, 1996, p.56). Não podemos deixar de falar do olhar, sem nos referirmos à sedução que lhe é inerente - ao seu poder de irradiar sobre o corpo de outrem que o olha. Se é verdade que a reflexão do corpo tem a sua origem na reversibilidade do olhar, então é o corpo todo que se torna olhar. É o corpo inteiro do outro que nos olha: “a superfície da sua pele povoa-se de olhos, já não é preciso olhar-se um olhar, basta olhar um corpo para se ser captado ou seduzido por ele, para receber a sua atmosfera ou a sua aura” (Gil, 1996, p.56-57). Assim no corpo, o sentido mostra-se como presença, já não há signos a decifrar, as formas dizem-nos imediatamente o sentido. O sentido geral encarna movimentos “originais”, ou seja, referentes a um corpo, e por isso singulares, próprios de um certo indivíduo. Deste modo, podemos dizer que o olhar “sai” de si próprio e “lança” para o exterior as suas forças, o seu “sentido”: por isso um cego não pode ser tão expressivo como aquele que vê: falta-lhe o olhar que dá ao corpo, a “alma” (fig.16). O cego, centrado em si próprio, caminha através de um exterior, procurando e tateando nesse exterior, o seu interior exteriorizado, que já lá não pode “habitar”.



**Figura 16**

“Rolos terapêuticos” da Etiópia com as suas representações de corpos cobertos de olhos. Catálogo da exposição “*Le Roi Salomon et les maîtres du regard. Art et médecine en Éthiopie*” (comissário Jacques Mercier), Ed. Réunion des Musées Nationaux, Paris, 1992

Como nos diz José Gil, é por isso que não há nudez senão para o olhar: ora convidam a que os penetrem com o olhar, ora se “fecham” como um olhar que nada deixa adivinhar. A “nudez” na percepção visual é a passagem para o interior do corpo, para o invisível; e pode deter-se a diversos graus de profundidade (Gil, 1996). Tomemos como exemplo as seguintes obras: os nus de Rubens não têm o mesmo tipo de profundidade que os de Manet, de Kokoschka ou de Picasso (fig. 17), estes graus de “profundidade” correspondem à modulação da “realidade”. Para melhor clarificarmos esta ideia, na nudez, é a pele, as suas

dobras e sombras que se transformam na imagem do interior, indicando o espaço “imaterial” da alma que espera o nosso olhar para se mover ao seu encontro.

A imagem, é assim (tal como a pele) uma nudez à espera de forma, ou melhor, de encarnar um sentido. E a nudez é a abertura maior do corpo ao olhar, pois toda a pele se desdobra como um olhar. A pele encarna o interior, e o interior fica nela entre o visível e o não-verbal, à espera de significação (Gil, 1996). Pareceu-nos assim, de extrema importância tratar esta experiência da *visão* e do *olhar*, de modo a conseguirmos pensar com maior exatidão sobre o plano ausente da imagem. Sobre a imagem ausente que está bastante visível na nossa memória, como é o exemplo da luz ou de uma forma mais direta, a dança. Todos estes movimentos são constituídos pelas tais “forças” que falamos anteriormente, mas que por serem invisíveis, não pensamos nelas nem as olhamos, e estas, não encontram forma ou sentido.





**Figura 17**

1. Peter Paul Rubens, *Venus ao Espelho*, 1615
2. Edouard Manet, *Olympia*, 1863
3. Pablo Picasso, *Dois Nus*, 1906
4. Oskar Kokoschka, *As mulheres*, 1912

### 3.1 Quando a Imagem se faz Gesto

Como vimos anteriormente, saber olhar revela-nos a nudez da imagem, pois toda a matéria visual desdobra-se com um olhar, mostrando o sentido do seu movimento. Se virmos bem, alguns suportes como o papel ou até a tela de um quadro, são extremamente semelhantes à pele humana (Nancy, 2000), não podemos dizer o mesmo da imagem técnica como o ecrã de um computador. Este ao contrário dos outros dois, não regista movimentos ou histórias, e por isso, não “fala” uma realidade. Tal como defende Flusser na sua obra *Filosofia da caixa preta* “[...] os computadores produzem imagens de forma mais ou menos automática, ou melhor dizendo, de forma pragmática, através da mediação de aparelhos de codificação” (Flusser, 1985, p.11). A imagem fotográfica, é o mais simples e ao mesmo tempo mais transparente modelo de imagem técnica, ao contrário da pintura, além de registar *automaticamente* impressões do mundo físico, transcodifica conceitos em imagens (Flusser, 1985). Ao contrário da imagem gestual (como o desenho), a imagem técnica tem a capacidade de criar novas realidades, que os espetadores confiam e não questionam. Contudo este tipo de imagens são o resultado de um processo inteiramente programado por outrem. Tomemos como exemplo uma fotografia a preto e branco, esta transmite o visível através dos tons de cinza apesar disso, numa fotografia a cores, o colorido pode ser tão abstrato quanto uma fotografia a preto e branco. Como nos diz Flusser, o verde da floresta é imagem do conceito de “verde”, tal como determinada teoria química o elaborou; a verdade é que o “verde” produzido por uma película Kodak, difere significativamente do “verde” que se pode obter em películas Orwo ou Fuji e conseqüentemente, do “verde” que podemos ver num ecrã de um telemóvel ou computador. A imagem técnica no seu íntimo, apenas nos transmite a matéria final, ao contrário da imagem gestual que nos conta uma história a partir dos seus movimentos criadores.

Muitos artistas, nomeadamente da *Process Art*<sup>10</sup>, começavam a criar a matéria visual sem saberem como seria o seu “ser” final, e só liam a sequência das suas ações num outro tempo, depois da matéria visual feita. É assim, necessário ao gesto criador suspender o “tempo”, tanto para o corpo, como para o espetador. Tomemos como exemplo deste movimento artístico, o trabalho do artista William Anastasi nomeadamente nesta série de desenhos *Pocket Drawings* (fig. 18). Antes de iniciar o processo de criação, o artista nunca

---

<sup>10</sup> Este termo foi atribuído a um movimento artístico onde o objeto final da arte não é o foco principal. Este movimento apenas se preocupa com o fazer real, vendo a arte como pura expressão humana. Geralmente a *Process Art* envolve por parte do corpo criador uma motivação, lógica e intencionalidade portanto, a matéria visual é vista como um processo, uma experiência em contexto de mutação e crescimento, sem um fim determinado.

A *Process Art* foi intitulada como um movimento criativo nos EUA e na Europa em meados de 1960. Tendo as suas raízes na *Performance Art*, no movimento Dada, mais tradicionalmente, nas pinturas aparentemente abstratas, de Jackson Pollock e no emprego do acaso no processo criativo.

pensou nas formas finais, apenas estabeleceu com antecedência duas condições: em primeiro lugar, cada desenho seria realizado dentro de um período de tempo estipulado; e em segundo, o artista desenharia sempre com os olhos fechados. A incapacidade de ver o seu trabalho durante um certo período, provoca a alienação e o gesto quase-inconsciente que esta corrente de artistas desejava. Neste sentido, poderíamos começar a pensar sobre a consciência, e como esta é experiência determinante para o processo de Percepção Visual. Vivemos num corpo que olha e tem consciência do mundo, tal como nós temos consciência do nosso próprio corpo. Contudo, apenas refletiremos sobre a experiência da consciência mais à frente, quando começarmos a perceber o mundo da ausência da imagem que é visível na nossa memória, podendo não ser visível para outrem, pois as experiências do outro não são iguais às minhas.



**Figura 18**

William Anastasi, *Untitled (Pocket Drawings)*, 1969.  
Lápis sobre papel, 27.6 x 35.6cm  
Museum of Modern Art (MoMA), EUA

Para que a matéria gestual seja testemunho de memórias, e seja ela mesma memória, tem de conter em si mesma um sentido. Pois sem sentido a imagem não quer dizer nada. José Gil na sua obra *Movimento Total: O Corpo e a Dança*, considera que a imagem por si própria não significa nada. O gesto da imagem, a menos que tenha sido concebido para apresentar certa significação precisa, não transmite necessariamente uma realidade (Gil, 2001). Assim toda a verdadeira matéria visual é corpo de um gesto ou vestígio de uma história, de um sentido. Cada imagem conserva em si o corpo/visão gestual que a criou, como uma lembrança involuntária. Conforme José Gil, podemos dizer que o gesto “é gratuito, transporta e guarda para si o mistério do seu sentido e da sua fruição” (Gil, 2001, p.85). Ou seja, tal como a palavra que contém um sentido que remete para outras palavras, também a matéria visual contém em si um gesto referente, que se desdobra em sentido. Toda a imagem deve conservar em si o gesto que a criou, como uma lembrança involuntária.

Giorgio Agamben no seu texto *Notas sobre o gesto*, considera que existe uma polaridade na criação: “cada obra anula o seu gesto criador, mas, por outro, conserva o seu poder, a sua energia” (Agamben, 2000, p.54). Afirma ainda que: “Mesmo a *Monalisa*, ou *Las Meninas*, podem ser vistas [...] como fragmentos de um gesto ou fotogramas de um filme perdido [...] (op. Cit.)”.

Toda a matéria visual remete-nos irremediavelmente para determinado tempo, uma duração informe e um conjunto de gestos, que nascem durante o processo de inscrição dos gestos do corpo criador, na matéria visual (Cêpa, 2018). A nosso ver, mais do que a fotografia, a pintura é um arquivo de *gestos*, é uma forma visual de perpetuar histórias, fazendo muitas vezes sobreviver o que já não existe, como as prévias experiências visuais executadas para este projeto, antes de chegar ao resultado final. Contudo tanto a fotografia como a pintura ou o desenho no computador produzem provas que legitimam a veracidade de pelo menos uma existência ou realidade. Pois o que encontramos em todas estas superfícies é o rasto do movimento da mão do artista, o mapa dos seus gestos. Assim, todas estas formas de representação descritas acima, conservam em si um carácter arquivístico pois conservam histórias e realidades. Hal Foster, crítico de arte e historiador americano, defende num artigo que escreveu em 2004 para a revista *October*, intitulado *An Archival Impulse* onde se refere à arte arquivística “[...] como condição, não apenas representar, mas trabalhar e propor novas ordens de associação efetiva [...]” (Foster, 2004, p.21). Por fim, o crítico de arte conclui que uma determinada matéria visual é considerada arquivística quando “[...] não se baseia apenas em arquivos, mas também os produz, e fá-lo de uma maneira que sublinha a natureza de todos os materiais arquivísticos [...]” (Foster, 2004, p.5). Recordemos então, a título exemplar, algumas obras relativas à noção de vestígio, arquivo e consequentemente de imagem enquanto gesto.

O “gesto colecionador” faz parte do trabalho do artista Christian Boltanski que desde a década de 1960, com o seu projeto *Les Archives du Coeur* (fig. 19), questiona-se sobre a morte, a memória, o desaparecimento e a perda, tal como Antoine de Saint-Exupéry que tentou traduzir em linguagem verbal o conceito de ausência, que apesar de bastante abstrato está marcadamente presente na nossa memória, tornando-se uma ausência visível. Nesta instalação apresentada na mostra intitulada *Monumenta: Christian Boltanski – Personnes no Grand Palais* (Paris) em 2010, e que está em permanência em Teshima – uma ilha japonesa desabitada, o artista procurou recolher milhares de batimentos cardíacos provenientes de doações feitas pelos visitantes nas suas exposições.<sup>11</sup> Aqui a ideia subjacente seria capturar

---

<sup>11</sup> Para mais informações e registo de vídeo ver: [serpentinegalleries.org/exhibitions-events/christian-boltanski-les-archives-du-coeur](http://serpentinegalleries.org/exhibitions-events/christian-boltanski-les-archives-du-coeur)



tal como acontece com uma fotografia, o registo dos indivíduos, armazenando uma pequena memória de cada participante. Com este arquivo, Boltanski terá daqui a alguns anos, o registo de milhares de pessoas que já faleceram, transformando o pequeno ilhéu japonês, num enorme memorial, de uma ausência presente. O conceito presente neste projeto passa sobretudo, por questionar a possibilidade de preservarmos alguma *realidade*, uma história. Apesar de não podermos impedir ninguém de morrer conseguimos preservar a sua imagem na memória, transformando a sua ausência física numa presença visual.



**Figura 19**

Christian Boltanski, *Les Archives du Coeur*, 2010  
Letvian National Museum of Art, Riga, Latvia  
Número de gravações: 3700 batidas de coração

Neste projeto visual, o artista encara o papel de um etnógrafo que nos concede imortalidade, colecionando provas da fragilidade da condição humana.<sup>12</sup> Ao longo dos séculos, os artistas procuraram explorar estes conceitos de – ausência, presença, morte, vida, memória e perda – das mais variadas formas, desenvolvendo linguagens de um simbolismo visual inigualável. Para este projeto, onde nos questionamos sobre os diferentes planos de realidade da matéria visual, podemos dar como exemplo obras tão diferentes como as de Albrecht Dürer, Rembrandt, Van Gogh, Edvard Munch, Cézanne ou Andy Warhol. Este último que no fim da sua vida levou a sua coleção de gestos à exaustiva repetição e consequentemente à inexistência de uma realidade, ou pela visão da semiótica, de um simbolismo. Nos trabalhos de Boltanski, os conceitos descritos acima, ausência, morte e memória estão muitas vezes presentes na própria matéria visual, que maioritariamente é relativa a indivíduos anónimos.<sup>13</sup> O que leva a alguma confusão no espectador: se por um lado, o artista particulariza o sujeito, por outro, torna-o neutro quando o submete a um conjunto, fazendo realçar a ideia de que um dia, todos nós iremos acabar por ser esquecidos, desaparecendo por entre uma qualquer amálgama de rostos.<sup>14</sup> É ainda curioso para o presente projeto visual, percebermos que a

---

<sup>12</sup> Conferir a descrição em: <https://www.serpentinegalleries.org/exhibitions-events/christian-boltanski-les-archives-du-coeur>

<sup>13</sup> Observe-se a série *Monuments*, em que o artista apresenta coleções-altar, compostas por fotografias ampliadas e desfocadas (de crianças, na sua maioria), iluminadas por uma imensa quantidade de lâmpadas, sobre latas vazias e enferrujadas, explorando a temática da perda através de atmosferas que se situam entre o drama religioso e o tenebroso.

<sup>14</sup> Sobre a noção de grupo na obra de Christian Boltanski consultar: Joana Lobinho - *Memento: Christian Boltanski e o Memorial*, p. 59 a 62.

variedade de materiais que Boltanski utiliza são igualmente da ordem do perecível – plasticina, fotocópias, latas enferrujadas, roupas usadas, cartão, etc. – o que lhe permite ironizar em relação à questão da durabilidade da matéria visual, da memória e da própria ideia (o artista chega mesmo a destruir algumas das suas obras depois das exposições). A obra de Boltanski é muito mais do que uma simples alusão à condição perecível do *Ser*: são revelações de um *tempo*, de uma realidade e de uma presença (ou de várias). Que se relacionam intimamente com a noção de ausência, que continua a ser explorada, principalmente pela filosofia, até aos dias de hoje. Tomemos como exemplo, a obra *La Réserve du Musée des enfants*<sup>15</sup>, uma poderosa obra sobre a ausência, a presença na memória, o tempo da infância e a fragilidade do ser humano enquanto espectador (fig. 20).



**Figura 20**

Christian Boltanski, *La Réserve du Musée des enfants*, 1989. Roupas infantis, prateleiras de metal, lâmpadas, fotografias de dimensões variáveis. Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris (MAM) – França.

Por estarmos a pensar sobre a imagem enquanto “transmissor” de histórias é importante referirmos o trabalho do pintor Gerhard Richter, e nomeadamente as suas obras fotográficas que, ao contrário do que pensamos, não substituem ou relatam a realidade. Pois como afirmamos anteriormente, a fotografia já não é vista como um registo fidedigno da realidade, mas sim uma nova forma de construir realidades, e o pintor ilustra perfeitamente essa transformação nas suas obras. Conforme afirma Richter, parte da fotografia reproduz na tela efeitos que surgiram com ela, como o *desfocado* (fig. 21)<sup>16</sup>. O autor aproveita os “erros” inerentes à fotografia e transforma-os numa realidade alternativa, conforme afirma: “[...] desenvolvo uma técnica racional, é racional porque pinto de maneira semelhante a uma câmara [...] os meus quadros têm esta aparência porque aproveito o modo de ver que surgiu

<sup>15</sup> Esta instalação é composta por duas salas: a primeira, completamente coberta com fotografias anónimas de crianças (desfocadas e a preto e branco), semiencobertas pela luz de algumas lâmpadas; e, num segundo espaço (maior) e pouco iluminado, que se encontra repleto de prateleiras de metal das quais jorram dezenas de peças de roupa infantil.

<sup>16</sup> Esta pintura mostra sete homens, todos vestem uniforme de marinheiro e estão de frente para o espectador. Cinco dos homens estão de pé enquanto os outros dois estão ajoelhados à frente. Executada em tons monocromáticos, os contornos distorcidos por “arrastamento” conferem à pintura a aparência de uma fotografia desfocada, na qual o motivo parece iludir o espectador. Sobre o desfoque nas suas pinturas, Richter afirma que: “Eu desfoco as coisas para tornar tudo igualmente importante e igualmente sem importância.” Para mais informações sobre a obra do pintor: *Gerhard Richter – Text: Writings, Interviews and Letters 1961-2007*, Dietmar Elger and Hans Ulrich Obrist (Eds.), Thames & Hudson, London, 2009, p. 33

por meio da fotografia.”<sup>17</sup> O artista evoca gestos invisíveis, tornando-os visíveis quando ele próprio pensa e recria esses mesmos movimentos, como por exemplo o desfoque.



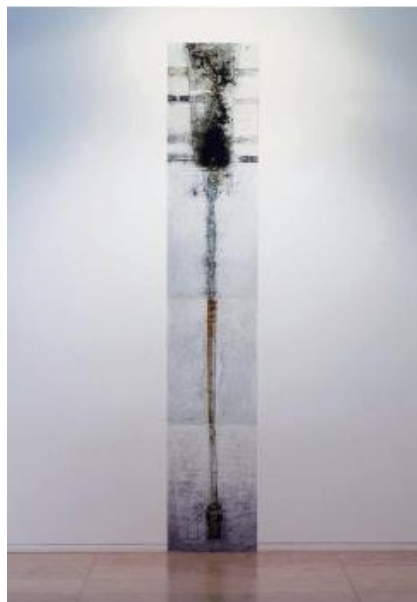
**Figura 21**

Gerhard Richter, *Sailors*, 1966.  
150 cm x 200 cm, Catalogue Raisonné: 126.  
Óleo sobre tela

*Sailors* é não só uma obra de forte intensidade emocional e mistério, repleta de sofrimento e de força, é muito mais que isso: é o sujeito e a visão plural que estão em voga, bem como a narração do processo identitário do artista. Dentro das mesmas preocupações, podemos citar a artista portuguesa Maria José Oliveira (1943). Na sua obra, facilmente conseguimos observar vestígios do corpo criador e de outros corpos, informes e orgânicos e que fazem parte da identidade do *Ser* da matéria visual.

---

<sup>17</sup> Para mais informações sobre a técnica de Gerhard Richter:  
<https://www.youtube.com/watch?v=vH5VF3uncKk>



**Figura 22**

Maria José Oliveira, *Ciclo da Madeira*,  
1993/2017.  
280 cm x 50 cm, Col. Catarina Maldonado  
e Luís Marques Pais  
Impressão digital de desenho sobre papel,  
carvão, cinzas,  
resinas, pigmentos e cal

Ao refletirmos sobre estes conceitos da ausência e da memória na imagem, consciencializa-se que existem muitos e diferentes corpos-objeto que dissipam a fronteira entre interior e exterior, verdadeiro e falso.<sup>18</sup>

Para José Gil:

Com a passagem do tempo o corpo expõe-se, a pele seca e estilhaça-se, abre fendas [...] que põem a nu o espaço interno. O que estava dentro vem para fora pela primeira vez, como um nascimento: a lenta desocultação do interior (vísceras, tripas, costelas, ossos e músculos) [...]. Corroendo as películas protetoras, as peles e coberturas que não deixam ver, a usura do tempo manifesta os mais arcaicos sedimentos da terra, os fósseis mais antigos, os artefactos dos primórdios da vida. [...] Longe de fazer desaparecer, a morte inicia o desvelamento mais profundo, em direção às origens. (Gil, 2017, p.35)<sup>19</sup>

Assim, o sucesso da matéria visual só se torna possível porque a imagem contém um determinado gesto identitário, e porque existe memória, condição primordial para a construção do nosso próprio eu, e consequentemente, para termos consciência da frágil condição do ser humano (fig. 22). Curiosamente, maioritariamente para que nos recordemos

<sup>18</sup> Sendo que estamos a pensar sobre o conceito de ausência é importante recordar o conceito de *Unheimliche*. Termo que resulta de um artigo de Freud com o mesmo nome (“Das Unheimliche, 1919”), onde o autor aborda numa perspetiva psicanalítica o inquietante, o estranho-familiar ou a inquietante estranheza. Refere-se a algo (ou uma pessoa, uma impressão ou uma situação) que não é propriamente misterioso mas estranhamente familiar, suscitando uma sensação de angústia, confusão e estranheza - ou mesmo terror – que remonta àquilo que é desde há muito conhecido.

Para mais informações sobre o artigo: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/inquietante-estranheza-das-unheimliche/>

<sup>19</sup> Referente ao conceito de ausência e durabilidade da matéria visual e da própria ideia consultar: [https://issuu.com/sistemasolar/docs/maria\\_jose\\_oliveira\\_40\\_anos\\_de\\_tr](https://issuu.com/sistemasolar/docs/maria_jose_oliveira_40_anos_de_tr)

de determinado “acontecimento”, temos que recorrer a algo que já não tem vida como a fotografia, o vídeo, a televisão ou até uma gravação de som, mas que nos leva a recordarmos algo que já não existe, pelo menos naquele determinado momento. É por isso que sentimos necessidade de acumular, colecionar e arquivar; precisamos de provas existenciais - de vestígios, de forma a mantermos no plano visível algo que apenas existe na nossa memória. Aqui, podemos mais uma vez citar o trabalho de Christian Boltanski, que trabalha a temática da memória de uma forma muito particular através dos seus *Invantaires*: conjuntos de fotografias de vários objetos que haviam pertencido a indivíduos já falecidos, e que foram dados a conhecer ao público sem qualquer tipo de descrição ou comentário (fig. 23). Os espectadores conheceram o *Ser* da imagem, sem a necessidade de qualquer palavra escrita que descrevesse a imagem do objeto.



**Figura 23**

Christian Boltanski, *Inventaire des objets ayant appartenu à une vieille dame de Baden*, 1973.  
Coleção da Fundação de Serralves, Museu de Arte Contemporânea, Portugal  
Fotografias, molduras em metal

Neste projeto, o principal objetivo passa por uma clara abordagem à prevenção do esquecimento, perante a ausência do sujeito em si, dado que estes objetos não apresentam qualquer qualidade estética particular, nem nos ensinam nada sobre os seus proprietários. São apenas peças que perderam o seu gesto identitário devido ao desaparecimento de alguém, tornando-se inúteis – como matérias-mortas. Ao falarmos da importância da memória e do gesto enquanto corpo criador da realidade da imagem, é importante referir o grande contributo de Aby Warburg, que tentou conceber um arquivo da memória coletiva da humanidade através de imagens. O projeto denominado *Atlas Mnemosyne* teve início em 1924, tendo terminado em 1929 devido à sua morte, e permanecendo incompleto até aos dias de hoje (fig. 24). Através deste projeto, o historiador alemão procurou apresentar uma história visual da Antiguidade Clássica à Contemporaneidade, agrupando, até morrer, mais de mil imagens, afixadas em sessenta e três painéis negros - seguindo um sistema que permitia uma contínua experimentação e reorganização.<sup>20</sup>

<sup>20</sup> Conforme: <https://warburg.library.cornell.edu/about>



Ainda sobre a temática da memória, do gesto e do arquivo, devemos mencionar um dos casos artísticos mais paradigmáticos a nível nacional: o projecto *Gabinetes*<sup>21</sup> de Pedro Saraiva (fig. 25). Entre 2008 e 2018, o artista colecionou fragmentos como objetos, fotografias, mapas, postais, apontamentos que ia encontrando em bibliotecas e feiras<sup>22</sup> de modo a poder reinventar histórias<sup>23</sup> e desenhar novas vidas.<sup>24</sup> As biografias que o artista desenvolveu a partir destes vestígios, encontram-se entre o real e o ficcionado. Contudo, para o artista: “Todas estas “personagens” passam a existir [...], passam a ter existência quando [...] lhes proporciono essa mesma existência - passam a ter vida própria”.<sup>25</sup> Tal como na obra de Christian Boltanski, também no projeto *Gabinetes*, os frágeis materiais utilizados, como o papel vegetal em conjunto com as marcas de uso que alguns dos objetos apresentam, aproximam o observador e colocam-no perante algo que terá efetivamente pertencido a alguém no passado - um vestígio.



**Figura 24**

Aby Warburg, *Atlas Mnemosyne*  
Painel 8, *Ascent to the Sun*



**Figura 25**

Vista da Exposição – Pedro Saraiva, *Gabinetes*  
Curadoria de Maria João Gamito.  
Sociedade Nacional de Belas Artes - Portugal, 2018

<sup>21</sup> As vidas destas personagens foram apresentadas em diversas exposições, como por exemplo: *Módulo - Centro Difusor de Arte* em 2012, *Museu de Lisboa e Fundação Carmona e Costa* em 2014, *Galeria Trem* em 2015, entre muitas outras. E culminaram numa enorme mostra na *Sociedade Nacional de Belas-Artes* no ano de 2018.

<sup>22</sup> Ana Beatriz Fernandes - *A importância do Outro na construção do Eu: estruturação de um atlas*, 2015, p. 87.

<sup>23</sup> Falamos das histórias de vida de: João Gregório, Francisco José Martins (Panero), Manuel dos Prazeres Dias Linares, António Maria Codina, António Rodrigues Carrera, Alberto Maria de Oliveira Bárcea, Manuel Celestino Alves (Dr. Cambedo), Cristina Rosa Agostinho (Linfa) e Maiga Musad.

<sup>24</sup> Conforme Maria João Gamito - Pedro Saraiva: vidas de papel - O artista como signifiicante. *Estúdio*, 2012, p. 234.

<sup>25</sup> Fernandes - *Op.cit.*, p. 87.

Podemos perceber a presença do gesto íntimo, em cada gabinete, sentimo-nos a invadir o universo pessoal de cada uma das personagens, enquanto constatamos a efemeridade da matéria visual (fig. 26). Somos ainda forçados a refletir sobre nós mesmos e sobre a condição inerente ao ser humano.



**Figura 26**

Vista da Exposição – Pedro Saraiva, *Gabinetes*  
Curadoria de Maria João Gamito.  
Sociedade Nacional de Belas Artes - Portugal, 2018

Este jogo que o artista desenha, através de um conjunto de personagens por ele inventadas, explora diversos meios como o desenho, a pintura, a escultura, o têxtil, entre outros, faz com que o observador recorde as suas próprias coleções de memórias, desencadeando uma profunda e introspectiva reflexão. O tempo suspende-se quando observamos a obra de Pedro Saraiva. Esta sensação tem sido procurada pelos artistas ao longo do tempo, através das mais diversas formas. Vejamos por exemplo, a obra da artista Paloma Bosquê (fig. 27).



**Figura 27**

Paloma Bosquê, *O Oco e a Emenda*, 2017  
Tear de fio de lurex, 95 x202 cm  
Pavilhão Barnco, Portugal

O seu trabalho possui uma extrema delicadeza visual, conseguida através da manipulação de diferentes texturas e pesos. À artista interessa, sobretudo, o manuseio de materiais orgânicos, feltro, tripa, lã, cera, entre outros, acentuando o seu gesto conceptual, preocupando-se com a transitoriedade, a impermanência e a fragilidade da matéria visual. Paloma Bosquê deixa espaço para que o vazio fale, “jogando” com a opacidade e com a transparência das matérias, num trabalho que se encontra entre a escultura e o têxtil, e entre o visível e o invisível. Se olharmos com atenção, percebemos que as suas peças podem, aparentemente, ser desfeitas a qualquer momento – com as limitações que o próprio corpo criador lhe impõe. O mais importante, para a artista, é o confronto entre o gesto criador e o material em si.

Todas estas obras citadas neste capítulo ajudam-nos a constatar, que o gesto latente em cada obra de arte procura que o tempo se suspenda para qualquer observador. Contudo, e tal como temos vindo a refletir, é necessário que o espectador deseje igualmente perder o tempo na sua contemplação. Relacionarmo-nos com uma obra de arte exige ainda um outro requisito: o esquecimento do eu, que requer um difícil processo de anulação do tempo presente. Para conseguirmos entender esta noção, recuemos à sua origem. Desde a Antiguidade, a preservação do gesto e consequentemente da memória, surge materializada em alguma pintura, estatuária e arquitetura, enquanto lembrança simbólica da vida e da mortalidade não só da matéria visual, como do próprio ser humano. É importante para este projeto refletirmos sobre a imagem enquanto gesto criador de emoção e significado, pois apenas depois de termos em conta estes dados poderemos verdadeiramente contemplar os objetos artísticos, percebendo a sua verdadeira realidade e a capacidade que têm de nos fazer perder a consciência, do verdadeiro, do falso, do presente e do ausente. Acreditamos que a matéria visual é corpo de um gesto criador e de um gesto íntimo que se desdobra num sentido, numa história. A imagem matérica (como o desenho) é então um vestígio das memórias do corpo criador, um mapa de gestos que contam a história do Ser da matéria visual. É um arquivo de gestos, que suspende o tempo presente, transformando a ausência física de um determinado corpo-objeto, numa presença visual. Podemos ainda questionarmo-nos sobre a efemeridade da matéria gestual e da imagem técnica. Em ambos os casos, se não existir um gesto identitário, as imagens acabam por se perder num vazio, matérias-mortas inúteis ao espectador, pois não comunicam uma história. Enquanto observadores, devemos perder o tempo a comunicar com os seus vazios, para que a sua ausência inicie o desvelamento em direção às origens, expondo aquilo que estava “dentro” dela, o seu Ser.



## 4 A MATERIALIDADE DO MUNDO VISÍVEL E DO MUNDO INVISÍVEL

“A verdadeira filosofia é reaprender a ver o mundo”

Maurice Merleau-Ponty

Edifícios ou simples objetos do dia-a-dia, obras de arte ou figuras orgânicas do mundo natural, ou até a imagem que temos destes exemplos estão, irremediavelmente, aqui visíveis. Visíveis, reconhecíveis e nomeáveis, contudo, ao mesmo tempo, somos lhes indiferentes. Objetos pelos quais o olhar vagueia, mas que nada nos dizem (Landowski, 2004). De forma a conseguirmos representar visualmente a experiência da ausência presente da imagem, teremos que refletir de forma mais aprofundada, sobre o plano visível e invisível do gesto da imagem. Tal como afirmámos anteriormente - quando pensamos na expressão não verbal da imagem e quando estabelecemos a diferença entre olhar e ver, percebemos que o mundo é o que vemos, contudo precisamos aprender a olhá-lo. Agora que temos na percepção a própria matéria visual, o próprio objeto e não uma representação, teremos que ter consciência das dimensionalidades do Ser imagem<sup>26</sup>.

Como vimos anteriormente, apesar da complexa definição, a imagem está sempre presente, percebendo e a ser percebida, representando e a ser representada, informando ou confundindo. Adotando parcialmente a perspectiva de Vilém Flusser<sup>27</sup> (1985), a imagem, antes de tudo, é aquilo que se coloca entre o homem e o mundo. É, ao mesmo tempo, uma “ponte”, porque ao colocar-se entre o homem e o mundo acaba por se opor ao mundo. No entanto, não se opõe negando-o, mas substituindo-o. Na atualidade, a imagem remete na maior parte das vezes para a imagem mediática, que se apresenta como uma “imagem invasora e onnipresente” e que, ao mesmo tempo, integra diariamente o nosso quotidiano. Desde sempre, os humanos são produtores vorazes de imagens, e isso quer dizer que a natureza não nos propõe imagens, estas surgem como questões culturais. Uma das definições mais antigas da imagem é a de Platão onde se questiona sobre a experiência de *Ser* imagem: “Chamo de imagens em primeiro lugar as sombras, depois os reflexos que vemos nas águas ou na superfície dos corpos opacos, polidos e brilhantes e todas as representações do género”

---

<sup>26</sup> Conforme M. Merleau. Ponty – *O visível e o invisível*. 1984, p.232

<sup>27</sup> Ao contrário de Merleau-Ponty, com a sua visão mais otimista da imagem, Vilém Flusser devido ao contexto de Guerra onde se insere adota uma perspectiva da imagem muito mais pessimista. Foi um filósofo checo que durante a Segunda Guerra, fugiu do nazismo, estabelecendo-se em São Paulo no Brasil. O seu trabalho inicial foi marcado pela discussão do pensamento de Martin Heidegger e pela influência do existencialismo e da fenomenologia. A fenomenologia teve um papel importante na transição para a fase posterior do seu trabalho, onde começou a estudar sobre a fotografia como a primeira forma de imagem técnica a mudar fundamentalmente a maneira como o mundo é percebido. Depois de Auschwitz, o autor decide que a principal tarefa da humanidade seria escapar das virtualidades contidas nos aparelhos criados pela história Ocidental (tomemos como exemplo campanhas políticas). Segundo o autor, as imagens criam o mundo manipulam o homem, funcionam como linguagens que criam realidades e para fora delas, não existe nada.

(Platão, 2002). A imagem é, portanto, tudo o que emprega o mesmo processo de representação. Assim, fica claro, que a imagem se apresenta como um objeto *a* em relação a outro objeto *b*, que é representado por *a* - tal como acontece com um espelho. Tomemos como exemplo o trabalho de Henri Cartier-Bresson, que através da fotografia expressa a essência de uma situação, fazendo com que a vida real se torne uma experiência, ou melhor, uma rerepresentação do real (fig. 28).



**Figura 28**

Henri Cartier-Bresson,  
*Behind the Gare St. Lazare*, 1932  
Paris

Agora que recordámos a complexa experiência do *Ser* imagem, estamos aptos para pensar sobre os modos de presença do visível da imagem. Segundo Merleau-Ponty (1960) o sensível é o visível, e o nada é (nada mais nada menos) que o invisível. O invisível, é aquele que não é visível, mas que poderia sê-lo. É aquilo que, relativamente ao visível, não poderia ser visto como coisa, que só pode ser visto taticamente ou cenestesicamente, é o *cogito*<sup>28</sup>. Contudo, o visível não tem que ser necessariamente a presença de algo objetivo, ou ideia dessa presença. A imagem visível também se manifesta como uma percepção, uma memória do sensível. “É assim importante definir o sensível (o visível), não como aquilo com que tenho relação por uma visão efetiva – mas também como aquilo de que posso ter, a seguir, telepercepção [...]” (Ponty, 1960, p.233). Assim, nada parece revelar do visível melhor do que a imagem. A imagem deve então ser feita, tanto para ver como para ser vista. A declaração de Paul Klee “A arte não reproduz o visível, ela torna visível”, tornou-se um axioma de toda a reflexão sobre a imagem e sobre a percepção visual. A imagem, além de ser

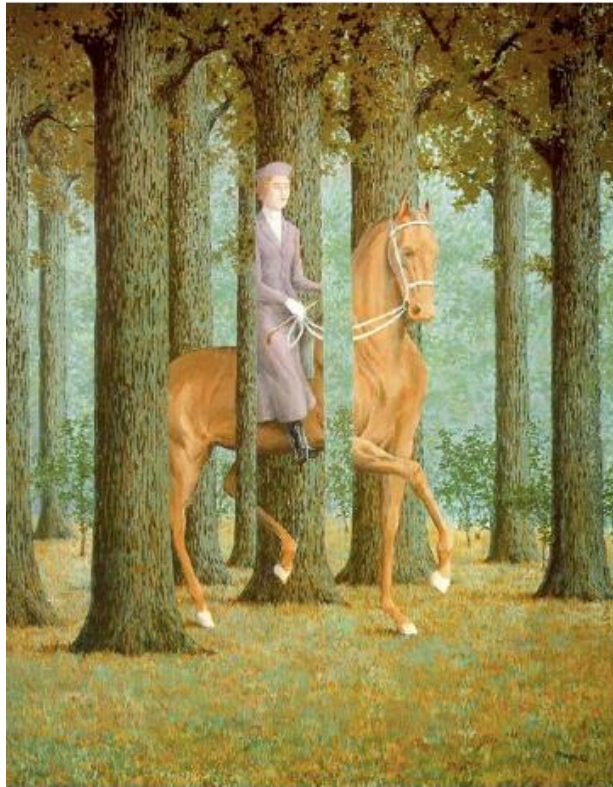
---

<sup>28</sup> *Cogito, ergo sum* é uma frase da autoria do filósofo e matemático francês René Descartes (1596-1650). Traduzida para o português como “penso, logo existo”, embora seja mais correto traduzi-las como “penso, portanto sou”. Descartes alcança esta conclusão após duvidar da verdade de todas as coisas. A seu ver, mesmo que duvidasse de tudo, não poderia duvidar de que ele mesmo existe, pelo menos enquanto “coisa que pensa”.

um arquivo de gestos, torna visível mesmo aquilo que, na maioria dos casos, escaparia ao olhar ou lhe estaria momentaneamente subtraído - a imagem é um revestimento do visível. Mas, antes que possa exercer esta capacidade de puxar para o plano visível aquilo que não estaria lá, tem a capacidade de “desfigurar” a natureza do Ser imagem. Assim, a imagem enquadra o plano visível impondo-lhe limites, capta o olhar do espectador: orienta-o e canaliza-o, de modo a ligá-lo a um fragmento da realidade que, pode ou não, estar invisível ao olhar.

Podemos tratar a imagem em duas vertentes: a mais comum, como imagem técnica, a partir de um olhar metódico observam-se questões como a profundidade, perspectiva, cor, sombra, entre outros (Aumont, 1993); ou como uma linguagem, um arquivo de histórias, onde o espectador procura entender o não-verbal (o plano invisível) por meio do verbal e que é imediatamente percebido pelo olhar do observador (plano visível). Assim, ao pensarmos a imagem através do visível, caímos no erro de apenas a descrever sem compreendermos o seu verdadeiro sentido. De forma a entendermos os gestos íntimos da imagem, teremos que ter em conta a condição da linguagem, o seu plano invisível. Deste modo, o plano visível e invisível presentes em qualquer matéria visual, tanto num desenho como numa imagem digital, estão diretamente relacionados com o ato de comunicar, de tornar visível a sua realidade. O verbal e não verbal, o visível e não visível são um jogo de sombras que funcionam pelo imaginário e, como dissemos anteriormente, onde o observador é influenciado pelo âmbito histórico, social e cultural onde se insere. Neste processo de “leitura” ficam assim evidenciados mecanismos discursivos que ajudam a reconstituir o plano não visível presente no gesto da imagem.

Relativo ainda à forma como interpretamos a imagem, tomemos como exemplo a noção de implícito, ou seja, aquilo que significa sem necessariamente “dizer” (Ducrot, 1987). As imagens implícitas funcionam como pistas, favorecendo a compreensão da realidade contida nos gestos invisíveis da matéria visual. Conforme nos diz René Magritte: “Coisas visíveis podem ser invisíveis. Se alguém cavalga por um bosque, a princípio vemo-lo, depois não, contudo sabemos que está lá. Todavia os nossos poderes de pensamento abrangem tanto o visível quanto o invisível – eu faço uso da pintura para tornar os pensamentos visíveis.” (fig. 29)



**Figura 29**

Rene Magritte,  
*Carta Branca*, 1965  
Óleo sobre tela, 81x65 cm,  
National Gallery of Art, Washington DC

É claro que, ao interpretar determinada imagem, é possível pressupor - e são vários os recursos utilizados para guiar o espectador a isso. A ausência (o invisível ou o silêncio) na imagem, abre possibilidades a outras leituras e interpretações, o que seria diferente se algum elemento imagético sugerisse imediatamente, uma conclusão ou uma pista, para o Ser da imagem. Ao contrário do implícito, cuja referência é o “já-dito”, o silêncio ou invisível não diz, mas significa. O invisível, não é a ausência de linguagem, de significado ou de sentido e muito menos é complemento da linguagem. O silêncio ou o invisível atravessa as palavras e as imagens para significar, retira de dentro para fora, de forma a dar a perceber os gestos criadores e o verdadeiro Ser da matéria visual (Orlandi, 1995).

Será assim essencial para o desenvolvimento da experiência visual, percebermos que a imagem é aquilo que se coloca entre o homem e o mundo, alterando-o. De forma a estarmos conscientes da dimensionalidade de *Ser* imagem. Assim, determinada imagem é o revestimento do visível (como uma capa), esta “vive” como uma linguagem que comunica com os espectadores através do sensível (visível ou linguagem verbal) e do silêncio (invisível ou linguagem não verbal), que revelam o seu Ser. O visível manifesta-se como uma percepção, e não apenas como algo objetivo, é o exterior da imagem. Por outro lado, o invisível, o silêncio ou o não-verbal revelam aquilo que só pode ser visto cenesteticamente,

na nossa memória. Assim, a matéria visual é um arquivo de histórias e de gestos, contudo, não é necessariamente a presença de algo objetivo, esta comunica algo através do plano invisível sem necessariamente dizer. “Fala” com os espetadores através do silêncio, que atravessa as palavras e as imagens para significar, para comunicar o seu significado.

## 4.1 A repetição e a cópia

“A cópia nunca foi apenas um estímulo à invenção, mas parte dela”<sup>29</sup>

**Eqbert Haverkamp & Carolyn Logan**

A imagem enquanto cópia, trata daquela em que tanto o tema abordado como a própria composição não se apresentam como originais, mas sim como uma reprodução de outra imagem. A cópia teve como objetivo – sobretudo nos séculos XVII a XIX – a divulgação de obras, universalizando-as (Madeira, 2006). Não dispondo dos atuais meios de reprodução, a cultura artística europeia desenvolveu-se bastante devido às cópias que proliferavam, especialmente por meio da gravura, contribuindo ainda de forma acentuada para estimular o gosto pelo colecionismo.

Tendo em atenção a problemática que aqui colocamos, suscitada em torno da imagem: mais que simples matérias visuais as imagens são corpos que representam, autorretratos do criador e dos espetadores. Da imagem fazem parte um conjunto de impressões do criador, assim como experiências adquiridas pelo observador. Naturalmente, considerámos determinante para o presente projeto, abordarmos os conceitos de repetição e cópia, aparentemente simples e pré-adquiridos.

Sabe-se que diversos artistas têm usado a prática de cópia não apenas durante a sua formação, mas também durante a experiência de criação, enquanto processo de contínua aprendizagem e desenvolvimento da linguagem gráfica e plástica. Podemos recordar Cennino Cennini, Leonardo da Vinci, John Ruskin, De Chirico, Alberto Giacometti, ou ainda mais recentemente, David Hockney que considera que “copia para ver melhor”<sup>30</sup>. David Hockney<sup>31</sup> é um criador que alude à cópia como um processo de expressão, mas também como um método de “leitura” e aprendizagem. Consideremos então que a cópia, trata não só de analisar o que outrem aprendeu e transpôs para o papel, mas também, analisarmos os

---

<sup>29</sup> Conforme Haverkamp & Logan. *Creative Copies-Interpretative Drawings from Michelangelo to Picasso*, p.21

<sup>30</sup> Nos diferentes livros acerca do desenho de: Juan Molina e Lino Cabezas e, nos textos aí publicados, encontram-se várias referências sobre a cópia enquanto processo de “leitura” da matéria visual, tais como: Molina, Juan José Gomez, *Las lecciones del dibujo*, Madrid: Cátedra, 1995. Molina, Cabezas, & Bordes, *El manual de dibujo*, Madrid: Cátedra, 2001. Molina, Cabezas, & Copón, *Los nombres del dibujo*, Madrid: Cátedra, 2001.

<sup>31</sup> Molina, Cabezas & Bordes, *El manual del dibujo*, p.426

gestos íntimos da imagem. Pretende-se assimilar a técnica do ser criador, como forma de posteriormente criarmos, ou não, as nossas próprias imagens e as suas realidades. (fig. 30). A cópia pode ser vista como uma imitação pois limitamo-nos a reproduzir de forma mecânica outra matéria visual, sem qualquer objetivo de criar um gesto criador, ou uma história.



**Figura 30**

David Hockney,  
*Still Life Blue Guitar*, 1982  
Polaroid, 62x76 cm,  
Coleção Privada

À cópia interessa a transmissão e apreensão de experiências, as próprias operações técnicas e sensíveis que cada criador “imprime” na sua obra, e sobretudo as derivações resultantes de cada expressão visual, comprometem o criador com a atitude de “estar disponível”. Ou seja, a cópia pressupõe que se esteja disponível para aprender as diferenças que os próprios efeitos de repetição oferecem. Verifica-se então, que o processo da cópia implica variadíssimas ações e fenómenos, resultando numa multiplicidade de realidades que envolvem o entendimento da linguagem gráfica. Esta será a tentativa de descobrir um gesto íntimo, de modo a perceber o modo como se faz – o desafio de imitar o gesto do outro. Assim, a descoberta de uma linguagem própria desenvolver-se-á pela cópia e repetição de gestos, atitudes e expressões gráficas de diferentes autores.

Pensemos agora na repetição enquanto forma originária e enquanto arte. Conforme afirma Deleuze, é na repetição que se encontra a diferença<sup>32</sup>. Na contemporaneidade, devido à emergência de uma identidade ou até, de uma autenticidade; gestos, objetos e sujeitos afirmam-se entre múltiplas imagens de si. Não podemos estudar a repetição da imagem enquanto corpo de gestos que conta histórias, sem pensarmos sobre a recordação como “gesto” mecânico inerente à repetição. Derrida na sua análise à obra de Husserl, distingue dois níveis de recordação. A recordação primária: responsável pela sùmula do vivido na

<sup>32</sup> “Talvez o mais elevado objeto da arte seja fazer com que atuem simultaneamente todas estas repetições, com a sua diferença de natureza e de ritmo, o seu deslocamento e o seu disfarce respetivos (...). A arte imita, mas isso acontece, primeiramente, porque ela repete, e repete todas as repetições, conforme uma potência interior (a imitação é uma cópia, mas a arte é um simulacro, ela inverte as cópias em simulacros). Mesmo a repetição mais mecânica, mais quotidiana, mais habitual, mais estereotipada encontra o seu lugar na obra de arte, estando sempre deslocada em relação a outras repetições com a condição de que se saiba extrair dela uma diferença para outras repetições”. In Deleuze, G. *Diferença e Repetição*, 2000, p. 462

consciência individual e, pela sua apresentação como não presente. E por outro lado, a recordação secundária: a que pertencem as imagens (Derrida, 2012). A estes dois níveis de recordação identificamos um “gesto” comum, a repetição, sem a qual a recordação não seria possível.

Sem reduzir o abismo que, afectivamente, pode separar a retenção da representação (...) deve poder dizer-se *a priori* que a sua raiz comum, a possibilidade de repetição na sua forma mais geral, o vestígio no sentido mais universal, é uma possibilidade que deve não só habitar a pura atualidade do agora, mas constitui-la pelo próprio movimento da diferença que ela introduz. Tal vestígio é (...) mais “originário” que a própria originalidade fenomenológica. A idealidade da forma da própria presença implica de facto que ela se possa repetir até ao infinito. (Derrida, 2012, p.74)

A repetição é olhada como constituinte do agora-atual e do agora-passado, dado que é ela, em conjunto com a recordação, que permite a significação do gesto interior da imagem. É a repetição que permite a estruturação da linguagem e do próprio pensamento. Se não houvesse a possibilidade de repetição, não existiria evolução cognitiva pois nada seria reconhecido ou identificado. Derrida continua a sua análise apontando a possibilidade de repetição até ao infinito como a possibilidade do objeto ideal. Ou seja, aquele que é universalmente compreendido devido à sua possibilidade de repetição infinita sem alteração:

A idealidade da forma própria da presença implica de facto que ela se possa repetir até ao infinito, que o seu retorno, como retorno do mesmo, seja infinitamente necessário e inscrito na presença como tal. (...) Que a relação com o infinito só possa, afinal, instaurar-se na abertura à idealidade de forma de presença, como possibilidade de retorno até ao infinito. (...) [A] presença do presente é pensada a partir da dobra do retorno, do movimento da repetição, e não o inverso. (Derrida, 2012, p.74)

Esta capacidade do criador de repetir até ao infinito, a que Derrida chamará de repetição originária, apenas é viável na medida em que a diferença é possibilidade, pois sem a diferença não existe repetição. Tomemos como exemplo o trabalho de Andy Warhol, que surge como uma forma de expressão inconscientemente mecanizada, e talvez por isso possa ser considerado, um *objeto ideal*. (fig. 31)





**Figura 31**

Andy Warhol,  
*Marilyn Diptych*, 1962  
Serigrafia, 205 x 289 cm,  
Tate Modern Museum

Passemos a reconhecer a repetição originária como o gesto que permite reconhecer a presença do presente, possibilitando o pensamento e a linguagem para a estruturação da realidade da imagem. É o vestígio de movimento, que nos guia e situa no mundo. Repetição é tempo, como afirma Derrida no seu ensaio sobre o teatro de Antonin Artaud<sup>33</sup>: “o presente só se dá como tal, só aparece, só se apresenta, só abre a cena do tempo ou o tempo da cena acolhendo a sua própria diferença interna, na dobra interior da sua repetição originária, na representação [...]” (Derrida, 1966, p.364).

Pensemos agora na repetição como arte, de que modo há uma repetição na matéria visual? E de que modo, no caso da imagem, há uma repetição do invisível? Jean-Marie Pontévia, no texto *Le lisible et le visible*, analisa a afirmação de Paul Klee segundo a qual “a arte torna visível”:

Klee não disse que a arte revelava o invisível; ele disse que a arte “torna visível”. Torna visível o quê? O visível, evidentemente. Não se compreende como é que poderia ser de outra maneira.

Pode portanto partir-se daqui: a arte *torna visível o invisível*. Então mas esta já não o era? Talvez não – ou talvez o fosse demais. Talvez ao fim e ao cabo que o visível, à força de ser visível, deixa de ser visto. O trabalho do criador consiste então, para tornar visível o

<sup>33</sup> Antonin Artaud foi um poeta, ator, escritor, dramaturgo, roteirista e diretor de teatro francês. Ligado fortemente ao surrealismo, foi expulso do movimento pelas suas ideologias contrárias ao partido comunista. Na sua obra mais famosa “O teatro e o seu duplo” pensa sobre o mundo faminto que não se preocupa com a cultura. A partir desta constatação, Antonin Artaud considera urgente extrair, daquilo que se chama cultura, ideias cuja força é idêntica à da fome.



visível, em retirar-lhe alguma da sua visibilidade. Daí a surpresa do espectador: “Olha! O que é isto?” (...) E eis que arregala os olhos e se pasma de ver aquilo que ele sempre viu sem saber que o via e que repentinamente se põe a ver. (Pontévia, 1993, pp. 145-146)

Assim podemos dizer que nem tudo o que está disponível no mundo como visível é efetivamente visualizado, por sua vez “o visível, à força de ser visível, deixa de ser visto”. Aquilo que está mais frequentemente exposto, rotinado e aparentemente mais visível, tende a estar de tal forma imbuído no que somos, que perde a notoriedade. Tomemos mais uma vez como exemplo as imagens transmitidas nos ecrãs dos nossos telemóveis, computadores, televisões ou até fotografias. Vemos estas imagens técnicas como transmissoras de realidades inegáveis, sem pensarmos que estas apenas repetem uma realidade. Conforme afirma Jean-Marie Pontévia no seu livro, o gesto da imagem, como é exemplo a pintura, parte daquilo que está disponível no mundo, o que está à vista, mas que pode ou não ser visto, para lhe dar visibilidade, destacando-o ou dando-o a ver. Desta forma o gesto da imagem parte do visível para tornar visível aquilo que já era aparente, mas talvez não o fosse ainda ao olhar do espectador.

Contudo, tenhamos em conta que, a matéria visual nunca apresenta somente aquilo que já era antes visto: ela intensifica o visível na sua própria manifestação do Ser. A representação – do qual a repetição faz parte, significa repetir a própria apresentação, ou o movimento do apresentar. O criador, quando projeta a matéria visual, repete incessantemente o dom de dar a ver, tornando visível o que podia ou não já ser visível. Assim, quando o criador representa, ou reapresenta, esvazia-se de si para dar lugar à reapresentação (Maia, 2015, p.7). Para que isso aconteça, o criador tem de se disponibilizar, a abrir-se ao mundo e deixá-lo entrar, para a partir daí, criar. Esta abertura ao mundo, ao outro, implica que o criador e o espectador esvaziem-se para que deste silêncio, também nomeado como nada ou invisível, surja algo novo. Quando um criador reapresenta, esvazia-se de si para dar lugar à repetição do ato de apresentação. Jean-Marie Pontévia sustenta ainda que, é trabalho do criador (seja ele, pintor, escultor, fotógrafo ou designer) retirar visibilidade: “(...) toda a pintura ocidental é negra; nem sempre negra quanto à sua luz, mas negra de mundo, negra de objetos, negra de formas. A sua profusão é a de um mundo que não tolera o vazio” (Pontévia, 1993, p. 145). O autor alerta para o facto de que todos os elementos de uma imagem influenciam a sua leitura e que, se existir o medo do vazio, a visibilidade do que se pretende transmitir vai-se perder numa multiplicidade de complementos à verdadeira mensagem da imagem. Num mundo repleto de imagens-sombras, para tornar algo visível – dar-lhe luz, há paradoxalmente que retirar-lhe visibilidade. A repetição, ao retirar informação desnecessária em cada experiência, torna possível à imagem e ao próprio criador, encontrarem o seu

próprio brilho (Pontévia, 1993, p.28). Como afirmamos anteriormente, segundo Derrida quando tal acontecer o criador encontrará o objeto ideal e a própria matéria visual far-se-á perceber.

Ao contrário da imagem enquanto cópia, na qual apenas interessa a transmissão e apreensão de experiências de outrem, à imagem reapresentada ou à repetição interessa tornar visível aquilo que pode ou não estar à vista de todos, ou seja tornar visível o silêncio, o invisível. Na repetição perde-se a origem, morre-se momentaneamente, para que depois se nasça de novo – permitindo a criação. A imagem-cópia também perde a sua origem – a sua realidade – através da banalização torna comum a imagem criadora, tornando a imagem originária apenas “mais uma”, entre a multiplicidade de cópias. Em sùmula, o criador faz uso da repetição para tornar visível, e ao mesmo tempo, abre a imagem ao mundo. “Despe-se” de si mesmo de forma a encontrar o outro, descobre a possibilidade de vazio, como uma “morte”, que produz o dom de dar a ver novamente o visível de forma modificada e criadora, tal como aconteceu com a obra *Marilyn Diptych* de Andy Warhol (fig. 31).

É importante para este projeto visual que iremos desenvolver, assim como para a presente reflexão que diz respeito à forma como nós, sejamos designers, pintores, ilustradores, ou outros criadores, lemos as imagens que nos rodeiam, perceber a diferença entre os termos apresentados – repetição e cópia. Acreditamos que apenas estaremos aptos para ler a imagem na sua íntegra, se estivermos conscientes que tanto a repetição como a cópia, fazem parte integrante do corpo de qualquer imagem. O autor, em qualquer matéria visual que crie, tem que primeiro reter experiências de outros, para que mais tarde consiga contar as suas próprias “histórias”.

## 5 O MUNDO DA AUSÊNCIA

Vivemos num corpo que vê, anda, toca e tem consciência do mundo, tal como nós temos consciência do nosso próprio corpo. Como afirmamos anteriormente a consciência está diretamente ligada ao processo da leitura visual. Por último e, em forma de conclusão, trataremos neste capítulo a ausência latente que não manifesta a realidade, a ausência enquanto linguagem visual silenciosa. Devido à densidade do projeto, não seremos capazes de refletir de modo mais aprofundado sobre o sonho enquanto imagem mental. Reconhece-se no entanto, que existe ainda muito que estudar sobre a matéria visual, nomeadamente sobre os temas que acima referimos.

Neste último capítulo iremos empregar o termo “imagem” para falar desta como um espaço de partilha e leitura. Desde a Antiguidade Clássica Grega, com Platão a conceber a

imagem como sombra, reflexo, e depois, como representação em geral; até à contemporaneidade, com o conceito aberto de “imagem”. Muito já se refletiu sobre a imagem, mas também sobre a sua conceção e o seu papel no mundo contemporâneo, cada vez mais global, virtual e principalmente visual e iconólatra. Os novos meios e processos de produção e consumo de imagens demonstram, um claro desenvolvimento da matéria visual. Hoje, a imagem regista todos os momentos da vida: os mais públicos como a reportagem e o fotojornalismo de guerra; os mais banais, como as selfies; os mais privados, como as imagens íntimas e os momentos e situações mais únicos, onde podemos situar as ecografias. Qualquer imagem pode “mascarar o pensamento” (Wittgenstein, 1961). A imagem é, entre todas as formas de linguagem visual, o melhor exemplo para demonstrar a “máscara do pensamento”. Esta expressa a sua realidade através de uma presença que se manifesta e uma ausência que se oculta, ditando os modos de ver sem os revelar explicitamente. Devemos assim ver a imagem, enquanto uma ausência de outra presença, uma ocultação do visível - uma revelação de significados.

O silêncio é um espaço em branco, não ocupado, por definir. Neste espaço por definir surgem naturalmente acontecimentos como o de falar anteriormente (Tavares, 2013). Se pensarmos neste falar anteriormente, ou consciência de algo, como um silêncio não completo – dele podemos aproximar a leitura silenciosa, uma leitura sem palavras, sem qualquer objeto como referencial de partida. O que está implícito numa leitura silenciosa, ou numa leitura que se suspende, é o “falar” anterior às palavras que se ouvem naquele momento. A leitura será assim provavelmente o meio que dá mais espaço para a criação de imagens interiores. O silêncio trata-se mesmo de espaço; espaço vazio que o espectador pode utilizar individualmente, colocando imagens por cima de um espaço sem imagens, por cima de um espaço de letras – o livro. Há, nesta construção material da imaginação, um espaço praticamente vazio para as imagens interiores ou ausentes. Um espaço que tem apenas indicações gerais, referenciais que são as palavras escritas. Pelo contrário, quando um corpo está diante de uma imagem, a construção de possíveis imagens interiores luta, logo à partida, com uma imagem que já existe, que é exterior e pública. Ler um livro ou ver uma exposição são, então, dois meios desiguais de pôr em movimento o silêncio individual – a imaginação individual.<sup>34</sup>

Segundo Marisa Strelczenia na origem da imagem encontra-se a ausência, o silêncio e a nostalgia (2004). Assim segundo a autora, o objetivo da imagem não é a necessidade de figuração ou de imitar algo que já existe, mas sim a necessidade prolongar o contacto, a

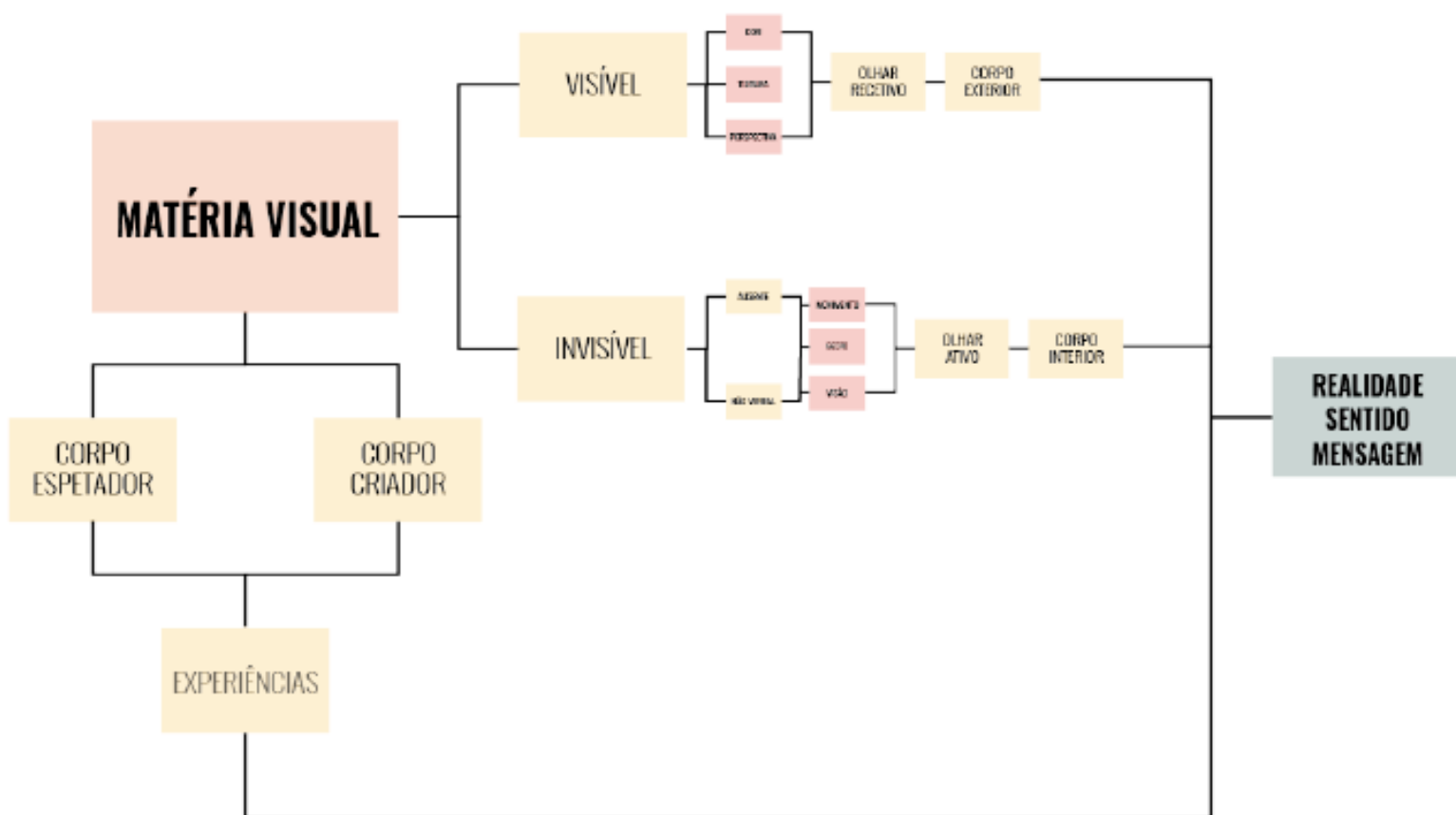
---

<sup>34</sup> Numa perspectiva um pouco lateral a este raciocínio, Pasolini definia a matéria visual, o cinema como “a escrita da realidade”, a “língua escrita em ação” – a ação escrevia-se, defendia Pasolini, através de imagens. (Pasolini, Pier Paolo – *As Últimas Palavras de um Ímpio. Conversa com Jean Duflot*, 1985, p.107, Distri)

proximidade com o espectador. Régis Debray assinala que a imagem nasce da morte, como negação do nada, e para prolongar a vida. A imagem não é então uma simples metáfora do desaparecido, mas sim “um prolongamento do seu corpo” (Debray, 1992). A faculdade de reter a imagem neste espaço vazio - de ausência, está diretamente ligada à memória. Esta vincula o passado e o presente, abolindo a noção de tempo, ao mesmo tempo que o representa (Benjamin, 1987).

Voltando aos dias de hoje, a imagem adquiriu um centralismo nos usos e práticas sociais de transmissão de informação, tornando o visível mais importante que o próprio olhar. No tempo e nos espaços atuais, as imagens são intrusivas e disseminadoras de significados. As imagens publicitárias no espaço urbano, por exemplo, permitem muitas vezes leituras caracterizadoras das pessoas e dos contextos sociais e culturais onde se inserem. Se Giorgio Agamben, afirmou que “o que impede a comunicação é a própria comunicabilidade”, porque “os homens estão separados por aquilo que os une”, as imagens com os seus excessos de complementos impedem a própria visibilidade (Agamben, 1993). Nestas imagens, devido à abundância de elementos, a própria realidade reveste-se tanto de presença como de ausência. Assim acontece porque uma imagem é, acima de tudo, uma ausência que também está presente, tanto na forma retórica como ideológica.

É então importante percebermos que a imagem começa a partir do momento em que vemos mais do que aquilo que é dado no suporte material. Aquilo que vemos é outra coisa, que não é dada por esse suporte (Wolff, 2005). Ou seja, o sentido de uma imagem depende daqueles que a precedam, e a sua sucessão cria uma realidade nova, que não é a simples soma de elementos adquiridos pela leitura da imagem (Merleau-Ponty, 1983). As imagens, envolvem mais do que o texto descritivo pois através dos seus elementos visuais, têm a capacidade de criar cenários ausentes na imaginação dos espectadores, e estabelecer uma relação espontânea entre a percepção da realidade e a percepção imaginária, imagem criada na cabeça do espectador. (fig.32) Ambas fazem parte do Ser de qualquer imagem, pois contribuem para a leitura dos gestos interiores, a realidade da matéria visual, constituindo parte integrante da experiência de compreensão e criação da imagem.



**Figura 32**

Organograma da experiência de “Ser” Imagem segundo uma análise Fenomenológica  
Imagem da autora (2020)

~

## 6 PROJETO

### *Parte I*

#### 6.1 Enquadramento

“A vida é um caminho de sombras e de luzes.  
O importante é que se saiba vitalizar as sombras e aproveitar a luz.”

**Henri Bergson**

Não obstante à amplitude da noção de imagem e à sua óbvia ambiguidade, o presente projeto analisa a imagem visual enquanto forma material que se desdobra em representação mental ou construção virtual - como a imagem refletida pelo ecrã do nosso telemóvel ou a imagem de uma famosa obra de arte que se reapresenta na nossa memória. O presente estudo surgiu em consequência da percepção do mundo visual que vivemos, e sobretudo devido à

urgência que sentimos em apreender a linguagem das representações e rerepresentações visuais que constantemente nos rodeiam. Este projeto torna visual a prévia análise Fenomenológica da imagem, tentaremos testar os limites da percepção da imagem através de três experiências visuais. Assim fatores como a cor, textura ou a perspectiva, apesar de nada nos dizerem sobre a realidade da imagem, influenciam e modificam as nossas ideias sobre o que devemos ou não olhar alterando assim a nossa leitura da realidade do “Ser” da imagem.

Tal como descrevemos anteriormente, desde Platão e Aristóteles que surgiram diversas questões e problemas relativos à reprodução de imagens. Apesar de atualmente pensarmos que a definição de imagem é um conceito pré-adquirido, existem ainda vários problemas no diálogo quase inexistente entre a imagem e o criador, e consequentemente, entre a imagem e o espectador. Tendo em conta o tempo histórico atual, e apesar de termos nascidos rodeados pelas mais diversas rerepresentações do mundo, somos geralmente influenciados pela imagem técnica, permanecemos subordinados a uma determinada realidade ficando incapacitados de “ler” a imagem na sua íntegra. Acabamos por não ver o contexto “não-verbal” presente em qualquer imagem, pois todas pretendem transmitir uma mensagem ao outro que a deve saber “ler”.

Com as presentes experiências visuais, além de procurarmos refletir sobre os espectros que constituem a imagem e sobre o processo de ser imagem e de como esta pode influenciar aquilo que vemos, pretendemos explorar a turva relação entre o espectador e a imagem enquanto linguagem. Apoiados no estudo de Merleau-Ponty (1960)<sup>35</sup>, acreditamos que o criador, pintor, escultor, designer... Apenas conseguirá criar imagens que se relacionem intimamente com o espectador, quando apreender na totalidade a gramática da imagem, ou melhor, quando não precisar de palavras para comunicar uma mensagem. Quanto ao espectador apenas conseguirá ter inteira percepção do corpo interior da imagem quando estiver consciente da matéria visual enquanto meio de ilusão que influencia, mas que também é influenciado pelas nossas crenças.

No processo de criação das presentes experiências visuais não pretendemos apresentar algo esteticamente “agradável” ou concreto a nível visual, mas sim algo que estimulasse o espectador a refletir sobre as imagens no contexto da Cultura Visual como corpos de sentido, que se deixam ver e que veem. Recorrendo a diferentes meios de

---

<sup>35</sup> Em *O Visível e o Invisível* (1960) M. Merleau-Ponty aponta indicações sobre a inevitável relação entre o olhar e a imagem. O olhar retém as imagens fragmentadas como as lembranças, rerepresentando-as na memória. Tal como acontece quando desenhamos uma figura no papel onde primeiro pensamos primeiro e só depois é que vemos, o mesmo acontece com o processo da imagem enquanto ausência. Neste manuscrito o autor além de se questionar sobre o problema da cópia – dos elementos que nos iludem os sentidos e a consciência; pensa sobretudo o “ser” invisível da imagem que escapa inevitavelmente à visão. Para o autor a noção de percepção está associada à *impercepção*, ou seja ter consciência da realidade é muito mais do que simplesmente ver o que está visível. Entende-se que associado a esse visível perfeitamente definido pela sua forma, está um não visível que transmite o sentido do “Ser” da imagem.

representação, tencionamos que o espectador procure através das cores, texturas, sons e tipos de materiais o “mapa de sentidos” da imagem e assim, consiga perceber o significado das experimentações que nos propusemos a desenvolver.

As presentes três experiências visuais tencionam apoiar o estudo desenvolvido anteriormente. Assim não encontramos o verdadeiro “Ser” da imagem apenas no que pensamos ver, mas sim no corpo invisível do qual todo o processo de construção da imagem faz parte. Por meio destas explorações visuais onde confrontamos o processo digital e analógico de representar a imagem de um objeto, tentaremos evocar a importância da linguagem na imagem, visto que esta não só participa no processo de construção de uma mensagem como a transmite. Pensaremos a imagem para além de um corpo descartável, oco, em que o seu único sentido é aquele que está visível. Por outro lado, abordaremos a questão da singularidade que contrasta com a época descartável e digital que vivemos.

Não poderemos deixar de referir que a ideia inicial para o presente projeto foi pensada à mais de um ano, na disciplina “Projeto de Cultura Visual”. Foi nesta fase que o livro de Antoine de Saint-Exupéry *O Príncipezinho*, com as suas referências ao medo de errar que povoa a humanidade; ao pequeno príncipe que personifica todos aqueles que veem para além do que está visível ao nosso olhar; e a forma subtil como o autor aborda o equívoco da linguagem que na história é o que conduz aos conflitos. Nesta obra, Antoine de Saint-Exupéry simboliza com exatidão o atual pensamento operatório, onde os observadores em geral são incapazes de se questionarem sobre a realidade do objeto acabando por apenas ver os reflexos manipulados pela interpretação de outrem, uma metaimagem do objeto. Devido à abstração inerente à Cultura Visual, todas as experiências visuais presentes neste primeiro material, não seguem uma estética visual concreta e nem sequer tencionam representar qualquer objeto. Foram experimentados vários tipos de materiais, diferentes texturas e cores, assim como diferentes tipos de folha, com o objetivo de encontrar uma metodologia para o projeto final e posteriormente testar os limites de perceção do observador.

Esta primeira experiência visual culminou num livro inteiramente analógico intitulado de “Visualidade”. Apesar de à época ainda não existir condições para definir com exatidão a problemática do projeto, ficou definido que este se enquadraria no contexto da Cultura Visual e teria que ver com a noção da perceção do verdadeiro sentido da imagem, ainda algo muito vago, mas certamente inserido na área da Filosofia. (Apêndice B)

## 6.2 Caracterização do Projeto

Este projeto tem por base a criação de um conjunto de três peças visuais que procuram testar os limites do reconhecimento da matéria visual - tendo em conta a sua atual vulnerabilidade, hoje em dia a imagem surge como um corpo descartável e efêmero. As presentes experiências visuais tencionam explorar a linguagem não verbal da matéria visual, a sua memória enquanto figuração ausente. Como referido anteriormente, este crescente interesse pela análise Fenomenológica da imagem surgiu ao ler “*O Principezinho*” de Antoine de Saint-Exupéry, obra onde o autor reflete sobre questões como a ausência e a visão, reforçando que só percebemos realmente a imagem quando olharmos para além daquilo que é imediatamente visível aos nossos olhos.

Apesar de ao longo das décadas se ter vindo a refletir sobre a realidade de “Ser imagem”, e apesar de pensarmos ter como garantido a resposta para a pergunta “O que é a imagem?”, muito pouco se tem vindo a refletir graficamente sobre a imagem enquanto linguagem não-verbal ou sobre o seu carácter “rápido” e descartável. Para desenvolver o presente projeto foi necessário realizar uma investigação sobre os vários métodos de análise da imagem, e em particular sobre a abordagem Fenomenológica da imagem.

Estas abordagens vão surgindo mediante novas ideias, conceitos e objetos. Vivemos num mundo de imagens que estimulam a nossa cultura e a nossa vida, e por sua vez são interpretadas pela comunicação visual (Munari, 1982). Assim, a comunicação visual é o método que descodifica as mensagens de tudo o que nos rodeia através da linguagem visual. Esta ferramenta acaba por funcionar como um processo verbal, pois equilibra vários elementos que pertencem à imagem, mas que nada dizem sobre a sua realidade - como a forma, a cor, a perspetiva ou textura.

Visto que o conteúdo já estava nitidamente delimitado em testar os limites da percepção visual da imagem enquanto corpo não verbal, foi necessário encontrar o suporte que satisfizesse todas as necessidades deste projeto, tendo em conta o seu carácter inteiramente experimental. Inicialmente considerámos que a forma mais conveniente para materializar estas questões seria por meio da realização de uma exposição que alertasse os espectadores para a importância da literacia visual numa atualidade sobrelotada por reapresentações visuais, onde não conseguimos distinguir o real da cópia.

Contudo, devido à instabilidade provocada pelo novo corona vírus, decidimos alterar o suporte do projeto culminando o mesmo numa narrativa videográfica que funciona como uma metaimagem. Assim a sua divulgação é realizada de forma segura, por um maior número de pessoas. Esta narrativa videográfica intitulada *Isto não é um Computador*, é o



culminar de todas as experiências desenvolvidas, apesar do observador não estar em contacto direto com os materiais desenvolvidos (vídeos e desdobráveis), através do seu computador terá a tarefa de “ler” este objeto nas suas partes e como um todo, de forma a conseguir apreender o seu propósito não verbal. Este vídeo funciona como uma narrativa onde são exibidas todas as experiências desenvolvidas neste projeto, até conseguirmos tornar visual a “essência” da imagem de determinado objeto (o computador) – a sua esfera não-verbal.

Em relação aos domínios relacionados com o problema de “Ser” imagem, consideramos que deveríamos explorá-los através de diferentes experiências visuais (desdobráveis, vídeos curtos e uma narrativa videográfica). Quanto aos desdobráveis, um dos versos é habitado por uma experiência visual igual em todos, enquanto que o outro verso é diferente nos três desdobráveis. Considerámos que estas experiências visuais deveriam estar expostas num suporte palpável, de forma a simbolizarem a premissa que diz que devemos desconstruir a imagem de forma a conseguirmos perceber a sua mensagem. Estes materiais, ao serem apresentados ao espetador como uma imagem de uma imagem (narração videográfica), não são fidedignos e por isso, através do ecrã do seu computador o observador terá que se desdobrar, colocar em várias perspectivas, ter em conta a cor e as texturas que são fornecidas pela impressão mas que são mutáveis consoante o suporte de visualização, de modo a compreender a imagem do objeto apresentado na narrativa videográfica.

Não podemos pensar e reapresentar esta premissa do “desdobrar” sem referirmos Gilles Deleuze e Leibniz. Esta questão do “desdobramento” sempre existiu nas Artes, sendo característica fundamental do Barroco e do seu constante uso das formas de forma infinita (*ad infinitum*). Segundo a filosofia Barroca de Leibniz, tudo se dobra, redobra e desdobra de forma a conter no objeto o seu significado. Como nos diz Deleuze, e conforme afirmam outros pensadores como José Gil, para descobrirmos a realidade num movimento, teremos que seguir a história das suas dobras, as suas histórias e movimentos invisíveis, de forma a tornarmos visual a realidade (Deleuze, 1991).

De modo a que o espectador consiga perceber o corpo interior deste projeto, a sua mensagem, e para que as questões acima apresentadas sejam materializadas visualmente foi necessário desenvolver um conjunto de experiências visuais que representam a importância da ausência na imagem e a sua memória. Trata-se de um conjunto de sons e imagens abstratas que nos remetem para uma determinada imagem mental. O objetivo é sobrelotar visualmente e auditivamente o espectador, de modo a testar os seus limites de perceção, de forma a perceber se elementos característicos da matéria visual como a cor, textura, som e perspectiva influenciam a compreensão do “Ser” da imagem. O projeto culmina numa narração videográfica *Isto não é um Computador*, pensada como um fio narrativo, esta

funciona como um livro que através da sua linguagem narra a “essência” da imagem de determinado objeto (o computador). Ao confrontarmos o processo digital com o analógico, reapresentamos uma nova forma de ler a imagem. A narração videográfica ao funcionar como *metaictures*<sup>36</sup>, imagens dentro de imagens que se desdobram nelas mesmas e apesar de não apresentarem o objeto real ou a imagem real do objeto; auxiliam o observador a “retirar de dentro para fora”, e através das suas dobras e movimentos abstratos dão a conhecer o verdadeiro “Ser” da imagem do objeto. O objeto que reapresentamos no presente projeto, o computador, não foi escolhido aleatoriamente. Este representa a efemeridade da imagem, o seu corpo desprovido de sentido e o homem que vive aprisionado ao reflexo da realidade.

Em baixo apresentamos algumas obras que representam este conceito de “metaimagem”, e que segundo W. J. T. Mitchell, podem ter diversas leituras permitindo que estas sejam consideradas “metaimagens” (fig. 33 e 34). Mencionamos *Las Meninas* de Velázquez, para exemplificar este conceito pois é uma imagem que contendo em si o seu autoconhecimento, gera o autoconhecimento do observador. O autor ao pintar na sua obra uma pessoa refletida no espelho, retrata-nos a nós, observadores ou um reflexo de nós mesmo, como se estivéssemos na ação, mas de fora a observá-la.



**Figura 33**  
New Yorker Octobers 1st  
Egyptian Life Class  
1955



**Figura 34**  
Diego Velázquez  
*Las Meninas*  
1656

<sup>36</sup> Na sua obra *Pictures Theory: Essays on Verbal and Visual Representation* (1994) W. J. T. Mitchell questiona-se exaustivamente sobre a relação entre as imagens e as palavras. O autor vê as metaimagens como um conceito que se refere a “figuras dentro de figuras”, isto é, imagens que se referem a si mesmas, a outras imagens ou ainda imagens para mostrar o que é uma imagem. Afirma também que num certo sentido, a obra *Las Meninas* de Velázquez é uma *metapicture*, pois tal como afirma Michel Foucault este quadro é uma “representação da representação clássica”. No mesmo contexto W. J. T. Mitchell aborda a obra *Les Trahison des Image* de Magritte como uma “metáfora falante” pois funciona como uma representação da relação entre discurso e representação, uma representação da lacuna entre imagem e palavras.

Para maior entendimento do conceito de *metaictures* consultar:

<https://ksangmin.wordpress.com/2009/11/19/w-j-t-mitchell-iconology-and-picture-theory/>  
<https://www.youtube.com/watch?v=WDnlgkylUP4>

Por meio das explorações visuais desenvolvidas ao longo do projeto, onde confrontamos o processo digital e analógico de reapresentar e conseqüentemente “ler” a imagem, tentaremos evocar a importância da linguagem da imagem, visto que esta não só participa no processo de construção de uma mensagem como a transmite. Apesar de atualmente as imagens funcionarem como corpos ocos em que o único sentido é aquele que está visível, trataremos as presentes experiências visuais como formas de linguagem, que encontram a sua realidade na ausência figurativa.

### 6.3 Processos Técnicos

Depois de definirmos o conteúdo do projeto e antes de definirmos a sua estrutura visual, foi necessário desenvolver uma pesquisa sobre alguns processos de impressão analógicos que considerámos que melhor representassem o “gesto criador” da imagem – o invisível que se revela para mostrar o verdadeiro significado. Realizámos este tipo de pesquisa, pois desde o início pretendemos estabelecer um imediato confronto entre o processo de reapresentação da imagem digital e da imagem analógica.

Por ordem cronológica, em primeiro surge a Litografia ou Litogravura, inventada pelo alemão Alois Senefelder em 1796, este é um tipo de impressão que envolve a criação de desenhos sobre uma matriz em pedra calcária com um lápis gorduroso<sup>37</sup>. Em 1826 Joseph Niépce surge com um inovador processo fotográfico que consistia em gravar com a luz solar. A imagem Heliográfica era feita com uma placa de prata e coberta com um derivado de petróleo fotossensível, podendo ficar oito horas em exposição solar. Desta experiência, resulta a que é considerada, a primeira fotografia da história (fig.35). O processo tem baixa velocidade de captação e pouca qualidade de imagem.<sup>38</sup>



**Figura 35**

Joseph N. Niépce  
*Point de vue du Gras*  
1827

<sup>37</sup> Para melhor entendimento do processo Litográfico consultar:  
<http://www.tipografos.net/tecnologias/litografia.html>

<sup>38</sup> Para maior conhecimento do processo Heliográfico consultar: Victoria, M. S. (1998). *Heliografia*. Espanha: Columna

Um pouco mais tarde surge o daguerreótipo, divulgado em 1839 foi o primeiro processo fotográfico a ser anunciado e comercializado ao grande público. Consiste numa imagem fixada sobre uma placa de cobre, formando uma superfície espelhada. A imagem é ao mesmo tempo positiva e negativa – dependendo do ângulo em que é observada. Os daguerreótipos são imagens únicas, mas extremamente frágeis, a superfície é facilmente riscada e estão sujeitos à oxidação<sup>39</sup>. Em 1842 é descoberta pela botânica e fotógrafa inglesa Anna Atkins e pelo cientista e astrónomo inglês Sir John Herschel a Cianotipia. Usado principalmente como um processo de baixo custo para replicar desenhos e diagramas durante os séculos XIX e XX, também foi usado para reproduzir fotografias. O processo era utilizado principalmente por engenheiros até ao século XX, como uma forma de produzir cópias de projetos conhecidos como *blueprints*. Este processo de impressão utiliza dois produtos químicos essenciais, o Citrato de Amônio e Ferro e o Ferricianeto de Potássio<sup>40</sup>. Por último em 1938 surge o processo xerográfico<sup>41</sup>, inventado por Chester Carlson e desenvolvido e comercializado pela Xerox Corporation. Amplamente utilizado para produzir texto e imagens de alta qualidade em papel, este processo é baseado em dois fenómenos naturais: os materiais com cargas elétricas opostas atraem-se e que alguns materiais tornam-se melhores condutores de eletricidade quando expostos à luz. Carlson inventou assim um processo para transferir rapidamente uma imagem de uma superfície para a outra. Posterior a esta pequena pesquisa sobre a história dos processos de reprodução, elegi a Xerografia como principal método de reprodução do presente projeto.

Enquanto pesquisávamos sobre os vários métodos de reprodução descritos acima, foi importante fazer uma pesquisa visual sobre diferentes abordagens de reapresentação de uma forma visual concreta ou abstrata. Neste processo inicial, talvez devido ao seu processo de criação completamente abstrato, foram bastante importantes as figuras de Lichtenberg – imagens produzidas através de choques elétricos (fig. 36). O processo de reapresentação do artista esloveno Vuk Cosic, associado ao movimento *Net Art*<sup>42</sup>, foi também uma das referências preliminares do presente projeto visual. *ASCII History of Moving Images* (1998), apresenta sete excertos de filmes conhecidos como: *Star Trek*, *Pshycho* ou *King Kong*,

---

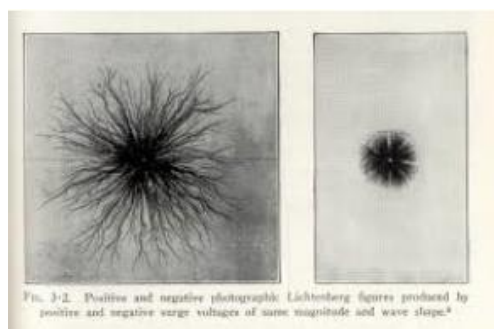
<sup>39</sup> Consultar: <http://arquivomunicipal.cm-lisboa.pt/pt/acervo/fotografia/tecnicas-e-processos-fotograficos/daguerreotipo/>

<sup>40</sup> Para consultar mais sobre a Cianotopia ver: Jesus, J. (2011). *O Lugar do Olhar- A Cianotopia no ensino em Artes Visuais*. Portugal: U. Porto editorial

<sup>41</sup> Para consultar mais sobre o processo Xerográfico ver: <https://www.xerox.com/pt-br/inovacao/percepcoes/xerografia-de-chester-carlson>

<sup>42</sup> *Net Art* ou *Internet Art* refere-se a um grupo de artistas, que desde 1994 trabalharam os conteúdos da Internet como forma de fazer arte. Este movimento ficou marcado por rostos como Vuk Cosic, Jodi.org, Alexei Shulgin, Olia Lialina e Heath Bunting. A *Net Art* é assim um movimento global de arte contemporânea, onde a mesma é produzida “para” e “pela” Internet. Para consultar mais sobre este movimento artístico ver: Dempsey, A. (2003). *Estilos, escolas e movimentos: Guia enciclopédico da arte moderna*. São Paulo: Cosae & Naify

contudo as imagens tradicionais são substituídas por código binário e apenas aqueles que conhecem o filme conseguem criar imagens mentais e reconhecer as formas do mesmo. Através destes números a verde sobre fundo preto, o autor retira o significado do filme para lhe conceber a sua própria linguagem (fig. 37).



**Figura 36**

Retirado de: W. W. Lewis (1950),  
*The Protection of Transmission Systems photographic film and HV electrode. Light from high voltage Against Lightning*, John Wiley & Sons



**Figura 37**

Still retirado de: *ASCII History of Moving Images* (1998)

Tendo em conta a clara influencia da obra *O Principezinho* de Antoine de Saint-Exupéry para o projeto, foi essencial refletirmos sobre o conceito do erro, não só enquanto processo de leitura de uma imagem mas também inerente a qualquer processo de impressão analógico. Foram assim importantes diversos criadores que utilizam as adversidades inerentes ao erro, de forma a redescobrirem a imagem. Começamos por referir a Trilogia do Dispositivo de André Arçari, trata-se de uma exposição acerca da presença da luz à fotografia e ao vídeo. Entre o foco e o desfoco, estas imagens afundam-se numa direta relação com o olhar. O observador pensa perder-se nas formas desfocadas e nas suas cores e texturas, mas mais que uma fotografia a cores de uns auriculares, esta imagem de Arçari revela a verdadeira “essência” dos auriculares e por isso podemos considerá-la tão verdadeira como uma fotografia concreta da imagem dos auriculares (fig.38 e fig.39). Devemos assim ver a imagem, enquanto uma ausência de outra presença, uma ocultação do visível - uma revelação de significados.



**Figura 38**

André Arçari  
*Rebote* (conversação sem fim)  
2016  
Dispositivo Portátil; Projetor e Fones  
de Ouvido Supra- Auriculares (Extra  
Bass)  
Dimensões variáveis  
Full HD Video (AVCHD)  
4' 27'





**Figura 39**

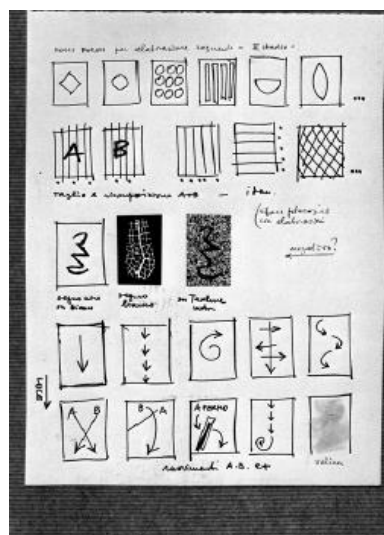
André Arçari  
*Scanner* (um retrato da luz e do som)  
 2016  
 Dispositivo Portátil; Projetor e Fones de  
 Ouvido Supra- Auriculares (Extra Bass)  
 Dimensões variáveis  
 Full HD Vídeo (AVCHD)  
 5' 27"

O Cianótipo de Anna Atkins, assim como as xerografias de Bruno Munari e de Pati Hill foram também bastante importantes para o desenvolvimento do projeto. Além de abrirem horizontes em relação à materialização visual com recurso a este tipo de processos de impressão, foram determinantes para a definição do conteúdo deste projeto visual. Em particular as xerografias distorcidas de Munari e os fortes contrastes do trabalho de Pati Hill, foram fortes inspirações gráficas para o presente projeto, na medida que ambos criam imagens que não são limitadas por padrões de beleza ou julgadas consoante um estilo ou escola. Nestas experiências o mais importante é o movimento criador e todo o prévio processo de construção da matéria. Aqui a imagem é vista como um corpo repleto de movimentos interiores que transmitem uma mensagem a outrem (fig. 40, fig.41 e fig.42).



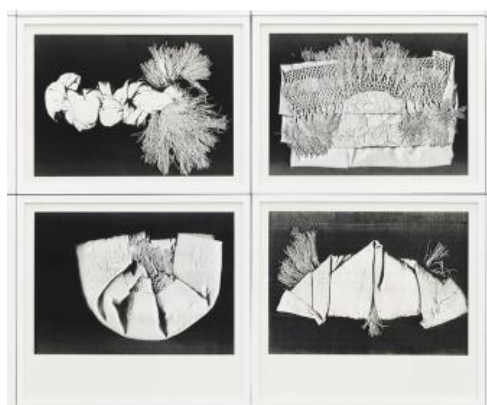
**Figura 40**

Anna Atkins  
*Ulva latissima*



**Figura 41**

Bruno Munari  
 Processo de distorção na impressão Xerográfica  
 Sem data



**Figura 42**

Pati Hill  
*How Something Can Have Been  
 At One Time and In One Place  
 And Nowhere Else Ever Again*  
 Essex Street, New York  
 2018

### **6.4 Produção Visual**

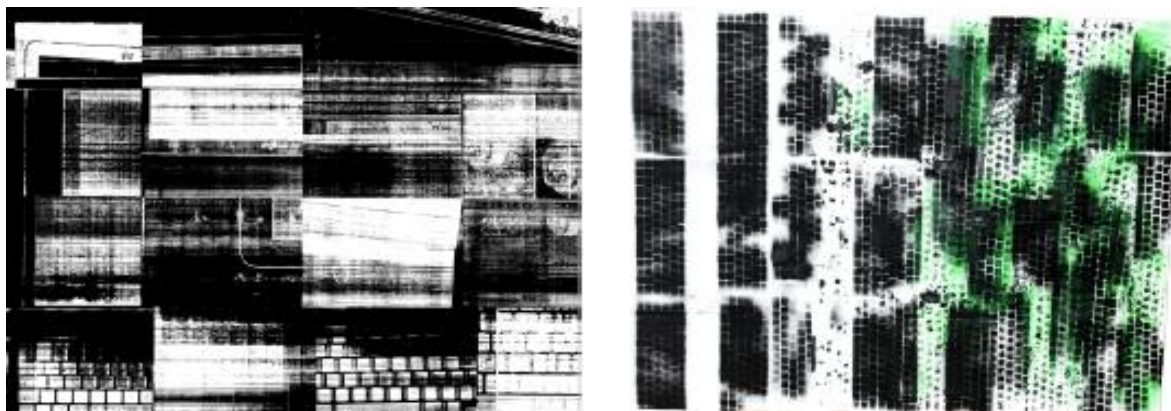
Como explicitado inicialmente, no contexto deste projeto a produção visual foi realizada essencialmente através da junção de técnicas de reprodução analógicas de que é exemplo o desenho, com técnicas digitais, como a Xerografia, o vídeo e por vezes a fotografia. De modo a fornecermos ênfase a esta variedade, encontramos neste projeto diferentes abordagens, do manual ao digital, culminando este estudo numa narrativa videográfica sobre a abordagem não-verbal da imagem, e como a abstração das formas pode dizer-nos mais sobre a realidade de um determinado objeto, do que o seu espectro visível. A opção de associar diferentes áreas artísticas adveio da necessidade de rerepresentar a imagem de um objeto através das suas diferentes sensações interiores. Tendo em conta o carácter conceptual e abstrato tanto da investigação como do projeto visual, foi necessário desvanecer ou acentuar a distinção entre as diferentes técnicas - de modo a conferir ao observador uma sensação de uniformidade ou de contraste. Quando a discrepância entre as diversas disciplinas é nítida, remete o observador para uma realidade oposta daquela que o rodeia. Ao invés, quando a composição nos transmite um sentimento de uniformidade, significa que o observador está totalmente inserido no ambiente envolvente.

O projeto culmina numa narração videográfica composta pelas experiências visuais desenvolvidas ao longo do estudo – três vídeos, três desdobráveis A0 (1189x841mm) e imagens realizadas a partir dos três vídeos. Estas experiências foram realizadas para melhor entendermos o “pensamento da imagem” (Wittgenstein, 1961). Por essa razão foram utilizadas as mais diversas técnicas com vista a entendermos e rerepresentarmos a imagem do objeto. O desdobrável é o material onde confrontamos um maior número de técnicas de representação como a Xerografia e a manipulação digital, o desenho e a estampagem. É necessário frisar que optámos por utilizar o desenho nestas experiências por ser a técnica de reprodução mais antiga, contudo é importante mencionar que só utilizámos esta técnica, pois os meios de reprodução como a Cianotopia falharam devido à dimensão do suporte. A questão do desenho não será explorada do ponto de vista da investigação, contudo consideramos que o desenho aliado ao conceito da sombra enquanto forma de representação, é um tema que ainda tem bastante para ser explorado visualmente.

Foi assim necessário “desdobrar” a imagem que temos do objeto, para conseguirmos expressar a sua realidade através das formas presentes que ficam no oculto, de modo a revelarmos as formas abstratas que normalmente não se manifestam. Os materiais anteriormente referidos, seguem todos a mesma paleta cromática, o verde que nos remete

para as primeiras interfaces digitais; o preto e as suas respectivas gradações também ligado às primeiras interfaces digitais, confere um alto contraste às experiências visuais; por último o vermelho, que por ser a cor do nosso sangue tem um grande poder “psicológico” sobre o observador.

### 6.4.1 Experiência 1 – *Desdobráveis*



**Figura 43**

Desdobrável 1 – *Retrato de luz*.  
Verso 1 e 2 respetivamente.  
Imagem da autora (2020)

Segundo a etimologia da palavra um desdobrável é um objeto que se pode desdobrar, um prospeto<sup>43</sup> que se dobra e desdobra para mais facilmente se poder manusear. Nesta experiência visual o formato A0 desdobrável até ao A4, foi definido de forma a representar o difícil processo de conhecimento total da linguagem de uma imagem. Esta trilogia de representações da imagem de um computador, reapresentam ao espectador um novo olhar que se desdobra consoante o próprio que olha, o criador que deixa apenas ver uma perspetiva e a imagem que não deixa ver o que mostra. O movimento inconsciente de desdobrar reflete os modos como qualquer imagem além de reapresentar a perspetiva do criador, reflete também o olhar de quem a observa. O momento de clarividência está quando percebemos que o verdadeiro “Ser” da imagem está nestas dobras e redefinições contínuas. A imagem morre para logo a seguir renascer nos olhos de outrem, e assim incessantemente.

Antes de abordarmos nos próximos capítulos deste documento, o processo de elaboração das presentes experiências visuais, não poderemos de deixar de referir que no processo de definição do projeto seria desapropriado de sentido académico desenvolver

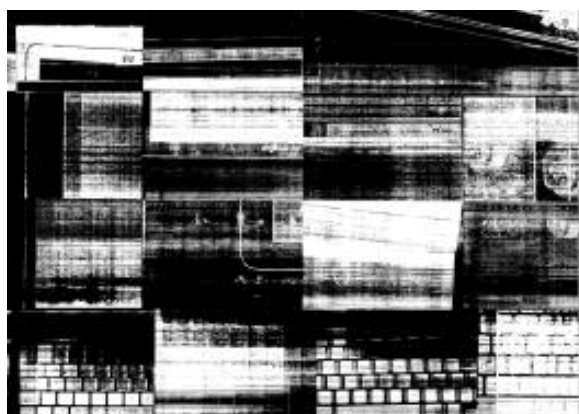
---

<sup>43</sup> Prospeto ou folder é o nome que designa um tipo de impresso parecido com o flyer, mas com dobras. O folder. Dependendo do tamanho do papel é impossível fazer um grande número de dobras. No que diz respeito à presente experiência visual apenas conseguimos manter a integridade do papel e das dobras até ao tamanho A4.



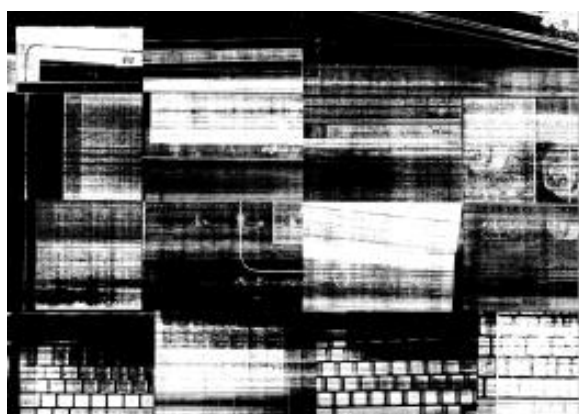
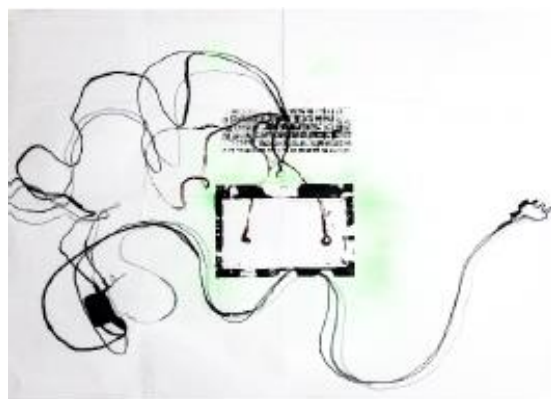
experiências visuais que tentassem imitar o real. Todos os elementos que constituem o presente projeto visual, não pretendem imitar o que é concretamente visível, mas sim um olhar sobre a realidade ausente do objeto. Cada uma das três experiências visuais funcionam como um olhar individualmente sobre vários aspetos do objeto, mas também como um olhar comum que culmina na última experiência videográfica *Isto Não é um Computador*.

Depois de explicado o contexto em que se insere esta primeira experiência visual, é essencial para que o observador perceba na integridade a linguagem da imagem e a mensagem do criador, descrever por palavras e imagens o processo conceptual inerente a qualquer matéria visual. Esta primeira experiência visual é composta por três desdobráveis intitulados respetivamente: *Retrato de luz*; *Imagem de um objeto* e *Perspetiva* (fig. 43, fig. 44, fig.45).



**Figura 44**

Desdobrável 2 – *Imagem de um objeto*.  
Verso 1 e 2 respetivamente.  
Imagem de autor (2020)



**Figura 45**

Desdobrável 3 – *Perspetiva*.  
Verso 1 e 2 respetivamente.  
Imagem de autor (2020)



Como podemos ver acima nas imagens dos versos dos três desdobráveis, o processo de criação destas peças visuais dividiu-se em duas fases de conhecimento do objeto

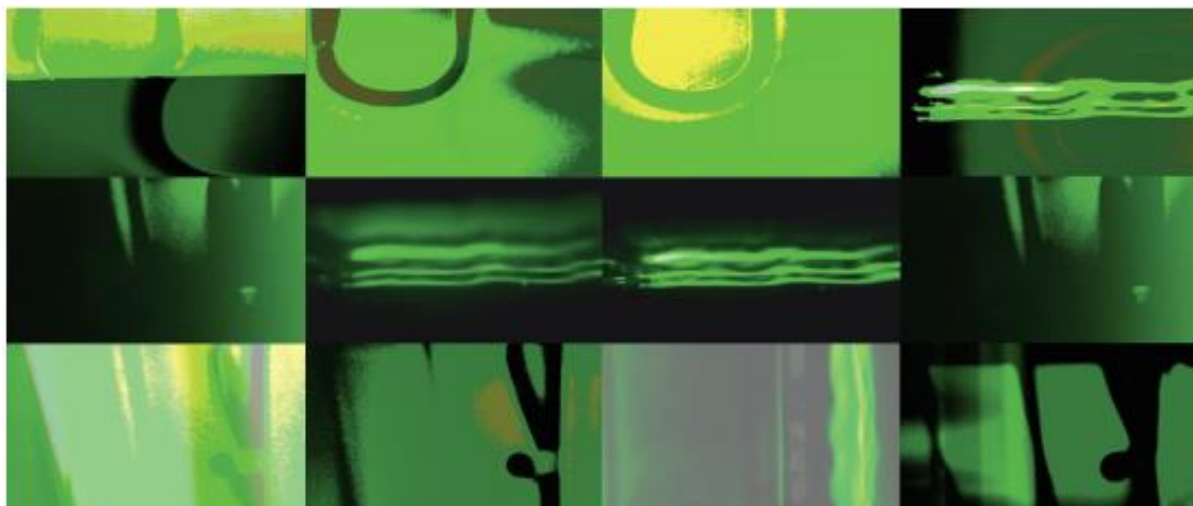
(computador) e consequentemente em duas linguagens visuais diferentes. Apesar desta peça visual ser habitada por duas expressões visuais diferentes, a clara distinção entre a percepção analógica e digital foi essencial para o processo de reconhecimento e consequente reapresentação da imagem do objeto. Consideremos primeiro, o processo conceptual do verso a preto e branco, que é o reflexo de um modo de olhar digital. Primeiramente foi necessário definir o objeto a reapresentar nesta experiência visual. (Apêndice C) Posteriormente foram testados vários métodos de dobragem, de forma a poder definir aquele que possibilitasse um maior número de dobragens. Tendo em conta o constrangimento técnico relativo à baixa gramagem do papel, inerente à impressão em grandes formatos. (Apêndice D) Com recurso à Xerografia, foram reproduzidos diferentes planos do computador, com o objetivo de recriar a imagem concreta desse mesmo objeto. (Apêndice E) É neste momento que, com o uso da máquina técnica para criar experimentações artísticas, as xerografias dos planos do computador deixam de ser apenas reproduções do computador para começarem a reapresentar um olhar. Depois dos diferentes planos reproduzidos, cada uma das imagens foram organizadas manualmente, de modo a criar a presente reapresentação do objeto. (Apêndice F) Depois da imagem organizada fisicamente, foi reproduzida e os seus níveis cromáticos editados digitalmente de forma a acentuar o erro inerente à Xerografia. (Apêndice G)

O seguinte verso do desdobrável, devido ao seu olhar analógico do objeto reflete sobre a unicidade do processo conceptual da peça visual. Nesta fase cada uma das imagens foram desenvolvidas segundo três frases que lhes dão título. *Retrato de luz; Imagem de um objeto e Perspetiva*, são três conceitos-chave para a total percepção não só do projeto visual, mas de todo o documento. Nesta perspetiva, demos primazia a métodos de criação analógicos como o desenho e a estampagem, recorrendo aos mais diversos materiais gráficos. Através destas práticas pouco rigorosas e arcaicas, foi possível simbolizar a urgente perspetiva analógica do observador relativamente a toda a matéria visual. O uso de materiais amadores como a caneta e o guache, reapresentam ao observador as ínfimas percepções de todo o processo conceptual, o erro, os ruídos, as texturas e os movimentos. O processo começou pela exploração de diferentes materiais gráficos para sequentemente definir a linguagem de cada uma das imagens. (Apêndice H) Cada uma das peças do computador, (desde a textura das teclas, à forma do cabo de alimentação, às sombras do mesmo) foram observadas e interpretadas de forma a retirar de dentro, o “Ser” do objeto. Nesta última fase a interação dos dois versos foi testada, com o objetivo de estudar a sua harmonia conjunta, para que nenhum dos versos se sobrepusesse visualmente ao outro. Ambos funcionam como uma única peça visual. (Apêndice I) Todos estes testes visuais iniciais, são parte essencial na

criação do olhar e na descoberta da realidade do objeto, contêm em si fragmentos da realidade do computador que participam ativamente no reflexo final do olhar criador ao observador. (Apêndice J)

### 6.4.1 Experiência 2 - Vídeos

Nesta segunda experiência o objetivo foi criar um conjunto de imagens que descrevessem as formas essências de qualquer imagem. A luz e as sombras são o corpo invisível de toda a matéria visual, são espectros ilusórios que se fazem forma na memória. Tendo em conta o carácter abstrato do presente projeto escrito e consequentemente visual, o processo conceptual de reapresentar a imagem sem as suas formas visíveis, reconhecíveis e nomeáveis. Neste estudo visual reapresentamos as formas básicas da imagem da Xerografia, o seu arquivo de gestos que, na maioria das vezes, escapa ao olhar de designer ou artista. Com recurso à Xerografia filmámos a luz do processo de reprodução de imagens, sejam elas visuais ou textuais, neste exercício tentámos figurar o corpo interior da matéria visual, culminando numa coletânea de pequenos vídeos e imagens. (Apêndice K) Aqui tornamos visível, aquilo que não poderia ser visto como coisa, a luz que só pode ser vista cenestesicamente manifesta-se como uma percepção, aquilo que estava na memória do sensível faz-se forma concreta (fig. 46).



**Figura 46**

*Modos de um corpo invisível.*  
Coletânea visual sobre as formas da luz e da sombra.  
Imagem de autor (2020)

### 6.4.2 Experiência 3 – *Isto Não é um Computador*

A última peça visual representa o olhar criador sobre todo o projeto escrito e visual, funciona como um fio narrativo que recupera fragmentos da realidade do objeto. Como referido anteriormente, o desenvolvimento e exposição do projeto foi afetado devido à situação que vivemos, o projeto culmina nesta narração videográfica que irá ser divulgada por correio eletrónico à comunidade IADE. No futuro pretendemos trasladar as presentes experiências visuais para o espaço expositivo, pois consideramos, que o observador apenas terá plena consciência dos gestos invisíveis destas três experiências no ato palpável de interação com as mesmas. Este último estudo visual *Isto Não é um Computador* contém em si o corpo invisível de todo o projeto, os seus vestígios são aqui reapresentados num outro modo de olhar a imagem de um objeto. (Apêndice L) Este vídeo funciona como uma metaimagem, um reflexo de um espelho que aponta a imagem de algo. Mas também como uma hipótese, que, mais do que questionar a definição de “imagem”, reflete sobre a perspectiva descartável da imagem para o atual observador, corpos instantâneos e digitais. Na presente narrativa videográfica, tentamos perceber se, depois apreendido todos os fragmentos da imagem do objeto, o observador consegue tornar visível na memória aquilo que normalmente é perceptível e palpável. (Apêndice M)

Os três desdobráveis, os pequenos vídeos, as imagens e os excertos de áudio são fragmentos que compõem o corpo visível de todo o estudo. A presente peça visual *Isto Não é um Computador*, não deixa de ser o excerto da visão do criador, e posteriormente dos espetadores. Mas mais do que percebermos se estes concebem perceber a forma concreta do computador, tencionamos alertar a comunidade académica, artistas e designers para o olhar rápido e oco, que temos sobre o processo de leitura de qualquer matéria visual. Sobrelotados pela perspectiva digital não temos em conta que aquilo que faz o seu corpo visível é todo o processo de construção da mesma, esta narração videográfica é mais do que uma superfície que representa alho. É consciência de alguma coisa, é um ato mais do que imagem de uma coisa é uma meditação sobre o mundo.

## 7 CONCLUSÕES

A realização deste projeto centrou-se na elaboração de um conjunto de experiências visuais que reapresentam ao observador a relação invisível entre o olhar e a imagem. O desenvolvimento do mesmo pressupõe a inevitável relação entre a Cultura Visual e o Design, na forma como o espectador aborda a realidade da imagem. A abordagem de qualquer matéria visual é algo ambíguo, porque ao contrário do que acontece no Design não podemos interpretar a imagem segundo uma escola ou estilo. No presente contexto da Cultura Visual, a imagem não tem uma definição concreta; é antes uma troca de olhares, de linguagens, entre o criador e o observador. Assim, enquanto seres visuais, não podemos afirmar que as questões abstratas não têm sentido ou respostas. O leitor que lê a experiência visual tem de olhar os seus vestígios de realidade e perceber a sua linguagem, para que também a imagem se possa deixar ver.

Para concretizar esta investigação foi essencial definir uma abordagem intertextual que se enquadrasse com as necessidades do projeto. Foram determinadas as áreas de estudo, assim como a questão de investigação: de que forma a reapresentação abstrata da imagem de um objeto pode dizer-nos mais sobre o objeto do que os espectros visíveis que o constituem, como a linha, cor, profundidade ou forma, que nada nos dizem sobre a sua essência. Para tentar responder às questões e aos objetivos do projeto foi realizada uma revisão de literatura sobre os temas basilares – a imagem, a Fenomenologia, o olhar e a memória. Esta revisão de literatura permitiu elaborar o enquadramento prático do projeto.

Foi importante compreender a imagem enquanto corpo transcendental, os seus modos de se reapresentar, que se fragmentam entre o visível e o invisível; a aparência e a realidade; aquilo que é e o que se pensa que seja. Perceber a importância da linguagem entre a imagem, o olhar do criador e o olhar observador e como contribuem para a realidade da matéria visual. Foi imperativo procurar “ler” as várias realidades que uma imagem contém em si, de forma a tentarmos definir com mais precisão o conceito da “não palavra” da imagem, e como este uma vez percebido, pode influenciar o processo de criação da imagem de um objeto. Reafirmamos que a estética não representou a preocupação fundamental do presente projeto, no entanto procuramos uma exploração textual e visual semelhante ao da estética, no domínio das pequenas impressões. Das sensações ínfimas, maioritariamente impercetíveis, mas que acompanham inevitavelmente o processo de perceção da matéria visual. Este estudo, ao ter seguido uma perspetiva Fenomenológica, abordou a imagem enquanto linguagem universal, aquilo que pensamos torna-se visível na imagem dos gestos, é aí que a imagem se torna palpável. É esta observação do campo das “pequenas perceções” que amplia os

acontecimentos, a percepção que temos do objeto altera-se, ao ponto de cada olhar o descrever de forma diferente (Gil, 2001).

A complexa essência da aparência e da realidade da imagem e por conseguinte da Percepção Visual foram aspetos fascinantes que conduziram à vontade de adquirir mais conhecimentos acerca desta área da Cultura Visual. Para o desenvolvimento deste projeto foram utilizadas em conjunto diversas técnicas, como a Xerografia, o desenho manual e a estampagem, de forma a tornar as experiências visuais polissémicas e expressivas. As uniões destas formas de expressão criam assim um novo olhar sobre a imagem gráfica. Esta procura de criar uma forma de apreensão e transmissão da imagem foi um desafio, entender como as diferentes áreas se articulam, apesar de cada uma delas possuir um conjunto de características tão afincadas e diferentes.

Concluo assim que a articulação entre os processos de reprodução analógicos e digitais resultou neste projeto devido à forma como os fragmentos visíveis e invisíveis da imagem se imiscuem visualmente e semanticamente. Existe, também, claro, um maior facilitismo de união das mesmas recorrendo a processos digitais. O digital, neste projeto, é um ajustamento de tons que unificam a imagem, assim como o transferir elementos visuais de um para o outro, à breve distância de um “clique”. Nas presentes experiências visuais, o trabalho manual do desenho e da estampagem foi realizado em determinada fase, e a Xerografia noutro. Apesar de todas as peças visuais funcionarem como fragmentos comuns que compõem o corpo visível, a articulação dos processos só ocorre após cada fase estar finalizada. O vídeo *Isto Não é um Computador* é como uma narrativa do estudo que transforma os processos individuais mencionados acima, num projeto único que contém em si os fragmentos visíveis e invisíveis da imagem do objeto.

Este projeto, para além de toda a componente artística que lhe era inerente, possuía como objetivo tentar entender a zona intelectual da alma que pensa em forma de imagens – a imaginação e a memória. A imaginação é distinta do pensamento e das sensações, mas sem a imaginação não existe apreensão intelectual, logo não há pensamento. Apesar de pertencer à parte sensitiva da alma, a imaginação surge ao mesmo tempo que a memória, conferindo uma bidimensionalidade à imagem. Esta funciona no singular, mas é também relativa a outrem que representa, e que a rerepresenta.

Apesar de pertencer à parte sensitiva da alma, a imaginação surge ao mesmo tempo que a memória, conferindo uma bidimensionalidade à imagem. Esta funciona no singular, mas é também relativa a outrem que representa, e que a rerepresenta.

Com este projeto pretendia também entender como tudo o que nos rodeia e tudo aquilo que experienciámos influencia-nos. A memória é outro conceito de elevada relevância no desenrolar de todo este processo. As memórias que possuímos remetem-nos para respostas, assim determinadas situações, expressões ou ações, funcionam como um “gatilho” na mente humana.

Tendo em conta a natureza complexa e abstrata do tema abordado, e sendo o processo de reprodução e reapresentação da imagem tão descartável e efêmero, podemos afirmar que a matéria visual é consciência de alguma coisa, é um pensamento que se faz forma, mas é mais que uma forma é uma reflexão sobre o mundo. É importante perceber que a imagem é mais que as suas formas visíveis, dela faz parte um mundo de pequenas perceções que não é visto no suporte material. Aquilo que vemos é outra coisa, que não é dada por esse suporte. Ou seja, o “ser” da imagem depende daqueles que a precedam, e a sua sucessão cria uma realidade nova, que não é a simples soma de elementos adquiridos pela leitura da imagem. Todo o processo de criação da matéria visual faz parte do Ser de qualquer imagem, pois contribui para a leitura dos gestos interiores, a realidade da matéria visual, constituindo parte integrante da experiência de compreensão.

Apesar de todos os estudos sobre a imagem, e apesar de vivermos numa era digital, ainda existem diferentes temas relacionados com este assunto da Cultura Visual, que devem ser mais aprofundados. Poderá a sombra ser considerada matéria visual ou reapresentação de um objeto? Poderemos reapresentar uma imagem apenas pela sua memória?

Reapresentamos a imagem gráfica como uma linguagem, que perde o seu carácter de comunicação para se tornar uma experiência de emoção poética. Espera-se que este estudo contribua para uma maior lucidez, tanto na compreensão como no fabrico de mensagens, é importante perceber a matéria visual como uma reflexão do mundo, um modo de olhar.

## 8. LISTA DE REFERÊNCIAS

1. Abbagnano, N. (2007). *Dicionário da Filosofia*. Retirado de [https://www.academia.edu/4781703/Dicion%C3%A1rio\\_de\\_Filosofia\\_-\\_Nicola\\_Abbagnano](https://www.academia.edu/4781703/Dicion%C3%A1rio_de_Filosofia_-_Nicola_Abbagnano)
2. Agamben, G. (1993). *A Comunidade Que Vem*. Lisboa: Editorial Presença
3. Agamben, G. (2000). *Means Without End: Notes on Politics*. Retirado de [https://monoskop.org/images/3/3c/Agamben\\_Giorgio\\_Means\\_without\\_end\\_notes\\_on\\_politics\\_2000.pdf](https://monoskop.org/images/3/3c/Agamben_Giorgio_Means_without_end_notes_on_politics_2000.pdf)
4. Alpers, S. (2007). *Vexations of Art: Velazquez and Others*. Inglaterra: Yale University Press
5. Alpers, S., Apter, E., Armstrong, C., Conley, T., Crary, J., ... Wood, C. (1996, October). Visual Culture Questionnaire. *October*, 77, pp. 25–70. doi: 10.2307/778959
6. Arcari, A. (1980). *A fotografia: as formas, os objetos, o homem*. Portugal: Edições 70
7. Aumont, J. (1993). *A imagem e o humano*. Retirado de: <http://www.cchla.ufpb.br/rbse/AtilaRes.pdf>
8. Barbosa, A. M. (1991). *A Imagem No Ensino Da Arte: Anos 1980 e Novos Tempos*. Retirado de [https://books.google.pt/books/about/A\\_imagem\\_no\\_ensino\\_da\\_arte.html?id=KNFaAAAAMAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.pt/books/about/A_imagem_no_ensino_da_arte.html?id=KNFaAAAAMAAJ&redir_esc=y)
9. Barthes, R. (1980). *A câmara clara: Notas sobre a fotografia*. Retirado de [https://monoskop.org/images/d/d3/Barthes\\_Roland\\_A\\_camara\\_clara\\_Nota\\_sobre\\_a\\_fotografia.pdf](https://monoskop.org/images/d/d3/Barthes_Roland_A_camara_clara_Nota_sobre_a_fotografia.pdf)
10. Benjamin, W. (1987). *Discursos Interrumpidos I*. Retirado de: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4179839/mod\\_resource/content/1/DISCURSOS%20INTERRUMPIDOS%20I.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4179839/mod_resource/content/1/DISCURSOS%20INTERRUMPIDOS%20I.pdf)
11. Berger, J. (1972). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
12. Bergson, H. (1999). *Matéria e Memória: Ensaio sobre a relação entre o corpo e o espírito*. Retirado de <https://marcosfabionuBergsonva.files.wordpress.com/2011/08/mate3a9ria-e-mem3b3ria.pdf>
13. Cêpa, R. (2018). *O Gesto do Corpo/ O Corpo do Gesto* (Tese de Mestrado, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa). Retirado de: [https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/37697/2/ULFBA\\_TES1200\\_O%20gesto%20do%20corpo.%20O%20corpo%20do%20gesto.pdf](https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/37697/2/ULFBA_TES1200_O%20gesto%20do%20corpo.%20O%20corpo%20do%20gesto.pdf)
14. Cocco, R. (2016). *Sobre a Questão da Técnica em Martin Heidegger: A noção de Gestell como essência da técnica moderna*. Retirado de <https://books.google.pt/books?id=AU5VvgAACAAJ&dq=A+questão+da+tecnica+Heidegger&hl=pt>.
15. Crow, D. (2006). *Left to Right: The Cultural Shift from Words to Pictures*. Singapore: AVA Book Production.



16. Dartigues, A. (2005). *O que é a fenomenologia?*. Retirado de [https://profa-solange-costa.webnode.com/\\_files/200000098-7a4a47b460/O%20que%20%C3%A9%20Fenomenologia%20-%20ANDR%C3%89%20DARTIGUES%20.pdf](https://profa-solange-costa.webnode.com/_files/200000098-7a4a47b460/O%20que%20%C3%A9%20Fenomenologia%20-%20ANDR%C3%89%20DARTIGUES%20.pdf)
17. Debray, R. (1992). *Vida e Morte da Imagem: Uma história do olhar no Ocidente*. Retirado de: [https://www.academia.edu/11172264/Regis\\_Debray\\_-\\_Vida\\_e\\_morte\\_da\\_imagem](https://www.academia.edu/11172264/Regis_Debray_-_Vida_e_morte_da_imagem)
18. Deleuze, G. (1991). *A dobra. Leibniz e o Barroco*. Retirado de <http://www.scielo.br/pdf/es/v26n93/27271.pdf>
19. Derrida, J. (1966). *Structure, Sign, and Play in the Discourse of the Human Sciences*. Retirado de [https://www.academia.edu/9458991/Derrida\\_Jacques\\_-\\_Structure\\_Sign\\_and\\_Play\\_in\\_the\\_Discourse\\_of\\_the\\_Human\\_Sciences](https://www.academia.edu/9458991/Derrida_Jacques_-_Structure_Sign_and_Play_in_the_Discourse_of_the_Human_Sciences)
20. Derrida, J. (2012). *A voz e o fenómeno: Introdução ao problema do signo na fenomenologia de Husserl*. Retirado de: [https://www.academia.edu/14439067/A\\_voz\\_e\\_o\\_fen%C3%B4meno\\_-\\_Derrida](https://www.academia.edu/14439067/A_voz_e_o_fen%C3%B4meno_-_Derrida)
21. Ducrot, O. (1987). *O dizer e o dito*. Retirado de: [http://www.pucrs.br/edipucrs/IVmostra/IV\\_MOSTRA\\_PDF/Letras/72179-CRISTINA\\_RORIG.pdf](http://www.pucrs.br/edipucrs/IVmostra/IV_MOSTRA_PDF/Letras/72179-CRISTINA_RORIG.pdf)
22. Elkins, J. (2003). *Visual Studies: A Skeptical Introduction*. Retirado de <https://www.taylorfrancis.com/books/9780203700587>
23. EDTL. (2009). E-Dicionário de Termos Literários. Retirado de: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/desconstrucao/>
24. Flusser, V. (1985). *Filosofia Da Caixa Preta: Ensaios Para Uma Futura Filosofia Da Fotografia*. Retirado de [https://monoskop.org/images/6/6f/Flusser\\_Vilem\\_A\\_Filosofia\\_da\\_caixa\\_preta\\_Ensaios\\_para\\_uma\\_futura\\_filosofia\\_da\\_fotografia.pdf](https://monoskop.org/images/6/6f/Flusser_Vilem_A_Filosofia_da_caixa_preta_Ensaios_para_uma_futura_filosofia_da_fotografia.pdf)
25. Flusser, V. (1998). *Kommunikologie*. Alemanha: Fincher.
26. Foster, H. (2004). An Archival Impulse. *October*, 110, 3-22. Retirado de <https://www.mitpressjournals.org/doi/10.1162/0162287042379847>
27. Fragata, J. (1959). A fenomenologia de Husserl como fundamento da filosofia. *Revista Portuguesa da Filosofia*, 16(4), 490-491. Retirado de <https://philpapers.org/rec/FRAAFD-5>
28. Gil, J. (1996). *A Imagem Nua e as Pequenas Percepções: Estética e Metafenomenologia*. Lisboa: Relógio D'Água Editores
29. Gil, J. (2001). *Movimento Total: O Corpo e a Dança*. Lisboa, Portugal: Relógio D'Água.
30. Goodman, N. (1976). *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*. Retirado de [https://www.jstor.org/stable/832151?read-now=1&seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/832151?read-now=1&seq=1#page_scan_tab_contents)
31. Husserl, E. (2006). *Ideias para uma fenomenologia pura e para uma filosofia fenomenológica*. Retirado de <https://pt.scribd.com/document/51040269/Ideia-para-uma-fenomenologia-pura-e-para-uma-filosofia-fenomenologica-husserl>

32. Joly, M. (1994). Introdução à análise da imagem. Retirado de <https://flankus.files.wordpress.com/2009/12/introducao-a-analise-da-imagem-martine-joly.pdf>
33. Landowski, E. (2004). *Modos de Presença do visível*. Retirado de: [https://www.pucsp.br/cps/downloads/biblioteca/2016/landowski\\_e\\_modos\\_de\\_presen\\_a\\_do\\_visivel\\_.pdf](https://www.pucsp.br/cps/downloads/biblioteca/2016/landowski_e_modos_de_presen_a_do_visivel_.pdf).
34. Laporte, A.M., & Volpe, N. (2009). *Existencialismo: uma reflexão antropológica e política a partir de Heidegger*. Retirado de <https://colegiopxsflamboyant.com.br/AtividadesExtras/36.pdf>
35. Leibniz, E. (1993). *Ensaio sobre o Entendimento Humano*. Lisboa: Edições Colibri
36. Madeira, M. T. (2006). Cópia versus Recriação: a problemática da gravura de interpretação na coleção de gravura antiga da FBAUL. *Arte Teoria*, 8(2006), 248-264. Retirado de: [https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/15768/2/ULFBA\\_PER\\_ARTE%20TEORIA\\_N8\\_2006\\_MARIA%20TERESA%20MADEIRA.pdf](https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/15768/2/ULFBA_PER_ARTE%20TEORIA_N8_2006_MARIA%20TERESA%20MADEIRA.pdf)
37. Maia, T. (2015). *Incandescência: Cézanne e a pintura*. Lisboa: Documenta
38. Marcelino, A. (2003). *Isto é um Cachimbo- Representação por Imagem e Realismo Pictórico*. In I. Matos Dias (Ed.), *Estéticas e Artes. Controvérsias para o século XXI* (pp. 303-321).
39. Merleau-Ponty, M. (1960). *O Visível e o Invisível*. Indianapolis. São Paulo, Brasil: Editora Perspectiva
40. Merleau-Ponty, M. (1983). O cinema e a nova psicologia. *A experiência do cinema, antologia*, v. 5, 103-117. Retirado de: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4141139/mod\\_resource/content/2/Merleau%20Ponty%20OK.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4141139/mod_resource/content/2/Merleau%20Ponty%20OK.pdf)
41. Merleau-Ponty, M. M. (1992). *O olho e o espírito*. Lisboa: Vega
42. Merleau-Ponty, M. (1996). *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo, Brasil: Martins Fontes.
43. Munari, B. (1982). *Design e Comunicação Visual*. Lisboa: Arte e Comunicação.
44. Muratovski, G. (2016). *Research for Designers – A Guide to Methods and Practice*. Retirado de : [https://www.academia.edu/19075187/Research\\_for\\_Designers\\_A\\_Guide\\_to\\_Methods\\_and\\_Practice\\_Book\\_Preview\\_?auto=download](https://www.academia.edu/19075187/Research_for_Designers_A_Guide_to_Methods_and_Practice_Book_Preview_?auto=download)
45. Nancy, J. L. (2000). *Corpus*. Pontinha, Portugal: Nova Vega.
46. Oliveira, M. J. (2017). *Maria José Oliveira – 40 anos de trabalho*. Portugal: Documenta
47. Orlandi, E. P. (1995). Texto e discurso. *Organon-Revista do Instituto de Letras de UFRGS*, 9(23). Retirado de: <https://seer.ufrgs.br/organon/article/view/29365>
48. Panofsky, E. (1976). Iconografia e Iconologia: Uma Introdução ao estudo da arte da renascença. In E. Estampa (Eds.), *Significado nas Artes Visuais* (pp. 46-87). Retirado de [https://www.academia.edu/4722881/PANOFSKY\\_Erwin\\_-\\_Iconografia\\_e\\_iconologia\\_uma\\_introdu%C3%A7%C3%A3o\\_ao\\_estudo\\_da\\_arte\\_da\\_re](https://www.academia.edu/4722881/PANOFSKY_Erwin_-_Iconografia_e_iconologia_uma_introdu%C3%A7%C3%A3o_ao_estudo_da_arte_da_re)

49. Platão. (2002). *A Alegoria da Caverna*. Lisboa: Ésquilo
50. Pontévia, J. M. (1993). *La peinture, masque et miroir: Écrits sur l'art et pensées détachées I*. Bordéus, França: William Blake & Co.
51. Rancière, J. (2011). *O destino das imagens*. Lisboa: Edições Texto & Grafia
52. Russell, B. (1959). *Os problemas da Filosofia*. Retirado de [https://webpages.ciencias.ulisboa.pt/~ommartins/pdfs/problemas%20da%20filosofia\\_russell.pdf](https://webpages.ciencias.ulisboa.pt/~ommartins/pdfs/problemas%20da%20filosofia_russell.pdf)
53. Saint-Exupéry, A. (2001). *O principezinho*. Barcarena, Portugal: Editorial Presença.
54. Santaella, L. (1983). *O que é a Semiótica*. Retirado de <https://pt.slideshare.net/marianaborgess/o-que-semiotica-lucia-santaella>
55. Santaella, L., & Noth, W. (2010). *Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia*. Retirado de <https://pt.scribd.com/document/214593918/NOTH-Winfried-SANTAELLA-Lucia-Imagem-Cognicao-Semiotica-Midia-Sao-Paulo-Illuminuras-1998>
56. Sartre, J. P. (2010). *A imaginação*. Retirado de [http://www2.uefs.br/filosofia-bv/pdfs/sartre\\_01.pdf](http://www2.uefs.br/filosofia-bv/pdfs/sartre_01.pdf)
57. Sontag, S. (1977). *Sobre Fotografia*. Lisboa: Quetzal.
58. Strelczenia, M. (2004). *Fotografia y memoria: La Escena Ausente*. In L. Quieto (Eds.), II Jornadas de Fotografía y Sociedad. Retirado de: <https://www.studium.iar.unicamp.br/20/06.html>
59. Tavares, G. M. (2013). *Atlas do corpo e da imaginação: teorias, fragmentos e imagens*. Lisboa: Editorial Caminho
60. Vandendorpe, C (1999). *Du papyrus à l'hypertexte: Essai sur les mutations du texte et de la lecture*. Retirado de [https://litmedmod.ca/sites/default/files/pdf/vandendorpe-papyrusenligne\\_lr.pdf](https://litmedmod.ca/sites/default/files/pdf/vandendorpe-papyrusenligne_lr.pdf)
61. Velho, P. (1985). *História Natural: Livro XXXV*. Paris: Les Belles Lettres
62. Vieira, A. I. (2014). *A Repetição como Tempo e como Prática Artística* (Tese de Mestrado, Faculdade de Belas Artes de Lisboa). Retirado de: <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/18044>
63. Vilas-Boas, A. (2010). *O que é a Cultura Visual?*. Porto: AVB
64. Webster, P. (2004). *Saint-Exupéry-Vida e Morte do Principezinho*. Lisboa, Portugal: Bizâncio
65. Wittgenstein, L. (1961). *Tractatus Logico-Philosophicus*. Retirado de <https://marcosfabionuva.files.wordpress.com/2011/08/tractatus-logico-philosophicus.pdf>
66. Wolff, F (2005). Por trás do espetáculo: O poder das imagens. *Muito além do espetáculo*. São Paulo: Editora SENAC. pp. 16-45. Retirado de: <https://artepensamento.com.br/item/por-tras-do-espetaculo-o-poder-das-imagens/>

## 9. BIBLIOGRAFIA

1. Alfredo, B. (1988). *Fenomenologia do olhar*. Retirado de <https://artepensamento.com.br/item/fenomenologia-do-olhar/>
2. Aragão, V. (2012). *O Olhar do Espectador: O visível e o invisível na construção da imagem no ballet*. *European Review of Artistic Studies*, 3 (4), 73-89. Retirado de: <http://www.eras.utad.pt/docs/11%20INTERDISCIPLINARES.pdf>
3. Arbex, M. (2007). *As Metáforas Picturais de René Magritte*. *Literatura, Outras Artes & Cultura*, 34(10), 147-161. Retirado de <https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/11945>
4. Aristarco, G., & Aristarco, T. (1985). *O Novo mundo das imagens electrónicas*. Lisboa, Portugal: Edições 70
5. Bachelot, L. (2017). O Invisível do Visível. *Cadernos do Lepaarq*, 14 (27), 121-122. Retirado de <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/lepaarq/article/view/11498/7338>
6. Barroso, P. (2017). Políticas do Olhar. *Revista de Cultura Visual: Vista*, 1, 50-71. Retirado de: [http://vista.sopcom.pt/pag/edi\\_es](http://vista.sopcom.pt/pag/edi_es)
7. Costa, A. (2011). *A Invisibilidade da Imagem – Simulação, Fantasia e Realidade do Mundo Visível* (Tese de Doutoramento, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo). Retirado de: [https://www.google.com/search?xsrf=ACYBGNSWuUoFnY6gFlqXIvaD7Hhpi8KJOg%3A1578847114047&ei=iksbXv27ArGWlwST36boCw&q=a+invisibilidade+da+imagem&oq=a+invisibilidade+da+imagem&gs\\_l=psy-ab.3..33i22i29i30l2.2716.3407..3665...0.0..0.404.1764.0j1j5j0j1.....0....1..gws-wiz.....35i39j0i22i30.T3L5FE9s4cU&ved=0ahUKEwj9qIzrv\\_7mAhuXy4UKHZOvCb0Q4dUDCAs&uact=5](https://www.google.com/search?xsrf=ACYBGNSWuUoFnY6gFlqXIvaD7Hhpi8KJOg%3A1578847114047&ei=iksbXv27ArGWlwST36boCw&q=a+invisibilidade+da+imagem&oq=a+invisibilidade+da+imagem&gs_l=psy-ab.3..33i22i29i30l2.2716.3407..3665...0.0..0.404.1764.0j1j5j0j1.....0....1..gws-wiz.....35i39j0i22i30.T3L5FE9s4cU&ved=0ahUKEwj9qIzrv_7mAhuXy4UKHZOvCb0Q4dUDCAs&uact=5)
8. Freitas, S.A., Oliveira, L., Souza, S., Sanches, V., Bervique, J. (2015). *Fenomenologia da Percepção segundo Maurice Merleau-Ponty*. Retirado de [http://faef.revista.inf.br/imagens\\_arquivos/arquivos\\_destaque/zKAYNwEuWTEPFYK\\_2015-3-3-14-12-55.pdf](http://faef.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/zKAYNwEuWTEPFYK_2015-3-3-14-12-55.pdf)
9. Gamito, M. J. (2010). Pedro Saraiva: vidas de papel: O artista como signifiicante. *Revista: Estudio*, 3(6), 234-240. Retirado de: <https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/7672/2/Maria%20Jo%C3%A3o%20Gamito.pdf>
10. Leão, L. (2002). *Interlab – Labirintos do Pensamento Contemporâneo*. Brasil: Iluminuras
11. Lichtenstein, J. (2003). *A Pintura: Da imitação à expressão*. São Paulo: Editora 34
12. Margolin, V. (2005). The Liberation of Ethics. *The Artchetworks Papers*, 1(2), 159-161. Retirado de <https://www.worldcat.org/title/ethics-design/oclc/67142368>
13. Monteiro, H. (2013). Figurações do Infigurável: Entre Jacques Derrida e Jean-Luc Nancy. *Revista Filosófica de Coimbra*, 45, 25-28. Retirado de [https://www.uc.pt/fluc/dfci/public/publicacoes/figuracoes\\_do\\_infuguravel](https://www.uc.pt/fluc/dfci/public/publicacoes/figuracoes_do_infuguravel)

14. Novaes, S. C. (2008). Imagem, magia e imaginação: desafios ao texto antropológico. *Revista Mana*, 14(2), versão online. Retirado de: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-93132008000200007&lng=pt&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132008000200007&lng=pt&tlng=pt)
15. Wenders, W. (2010). *Wim Wenders: A lógica das Imagens*. Lisboa, Portugal: Edições 70

# 10. APÊNDICES

Tarefas		2019												2020																										
		Setembro			Outubro			Novembro			Dezembro			Janeiro			Fevereiro			Março			Abril			Maio			Junho			Julho			Agosto			Setembro		
		1ª Sem	2ª Sem	3ª Sem	1ª Sem	2ª Sem	3ª Sem	4ª Sem	5ª Sem	1ª Sem	2ª Sem	3ª Sem	4ª Sem	1ª Sem	2ª Sem	3ª Sem	4ª Sem	5ª Sem	1ª Sem	2ª Sem	3ª Sem	4ª Sem	1ª Sem	2ª Sem	3ª Sem	4ª Sem	1ª Sem	2ª Sem	3ª Sem	4ª Sem	1ª Sem	2ª Sem	3ª Sem	4ª Sem						
Investigação	Reunião com Orientadores																																							
	Definição da Metodologia																																							
	Definição dos Objetivos e Finalidade do Projeto																																							
	Levantamento Bibliográfico																																							
	Realização Fichas de Leitura																																							
	Revisão de Literatura																																							
Projeto	Redação da Problemática de Investigação, Objetivos e da Metodologia Proposta																																							
	Criação do índice de enquadramento teórico																																							
	Planeamento do Projeto Visual																																							
	Levantamento Bibliográfico Visual																																							
	Produção do Projeto Visual (Photobook)																																							
	Redação da Conclusão																																							
Conclusão	Revisão da Investigação																																							
	Revisão da Justificação Prejetual																																							
	Impressão Desdobráveis																																							

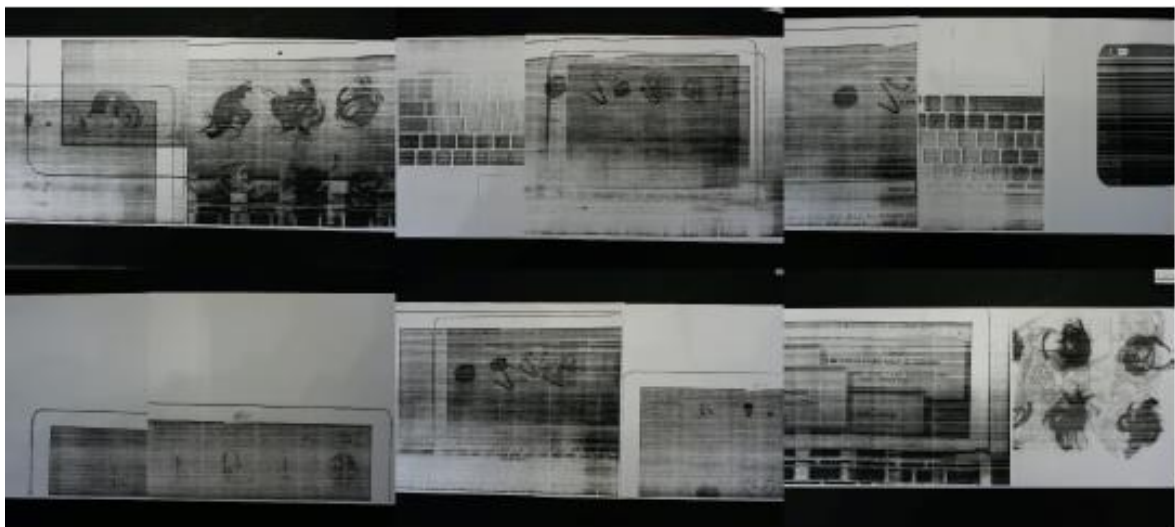
Apêndice A – Cronograma do projeto



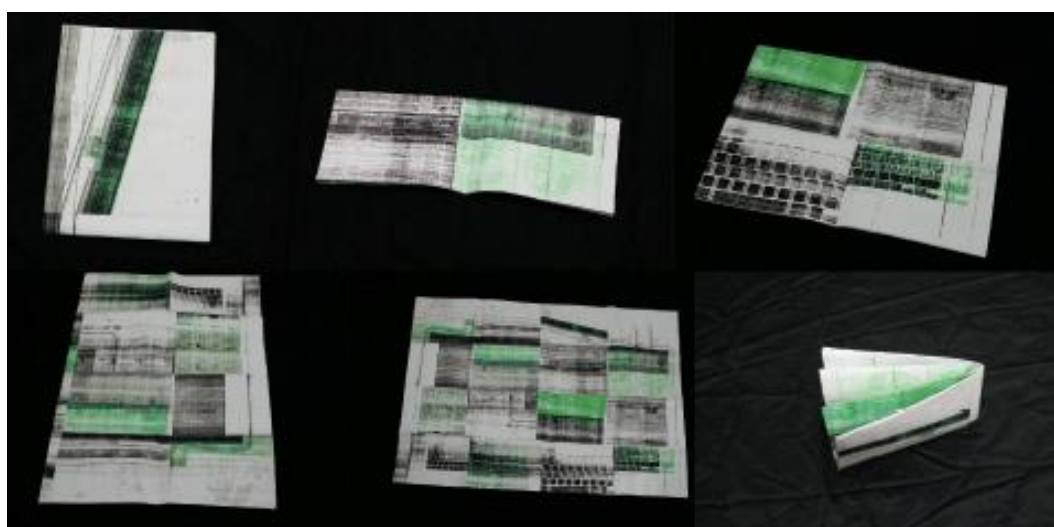
**Apêndice B – Início do estudo- Projeto “Visualidade”**



**Apêndice C – Estudos visuais sobre o objeto a representar na peça visual final**



#### Apêndice D – Estudo de diferentes métodos de dobragem do prospetto



#### Apêndice E – Processo de reprodução da imagem do computador

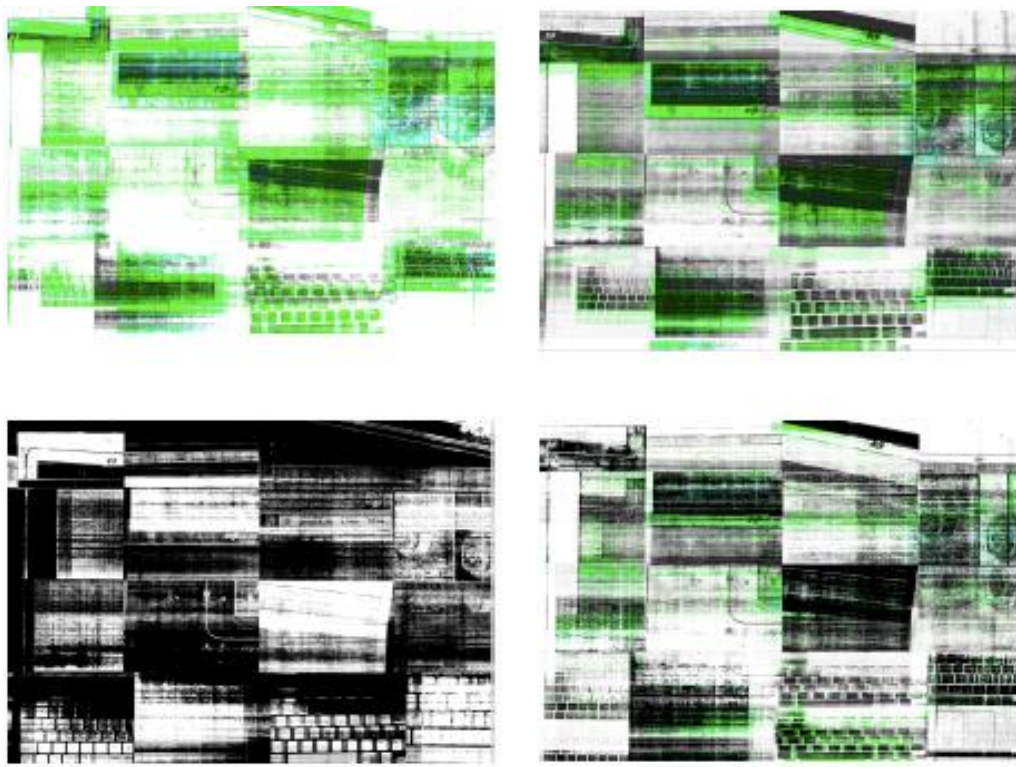




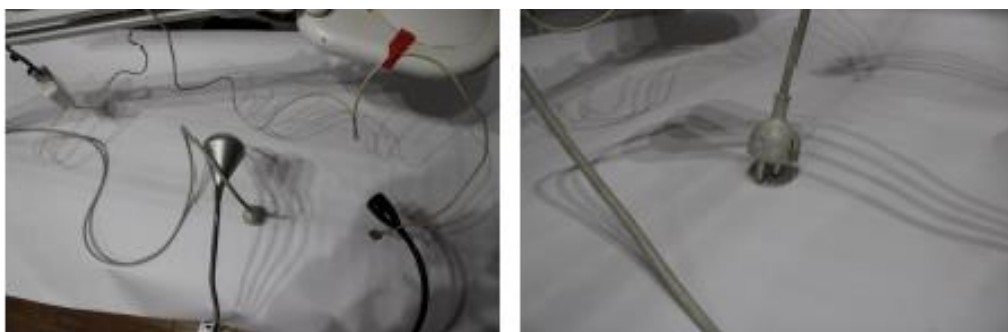
## Apêndice F – Organização manual dos planos impressos

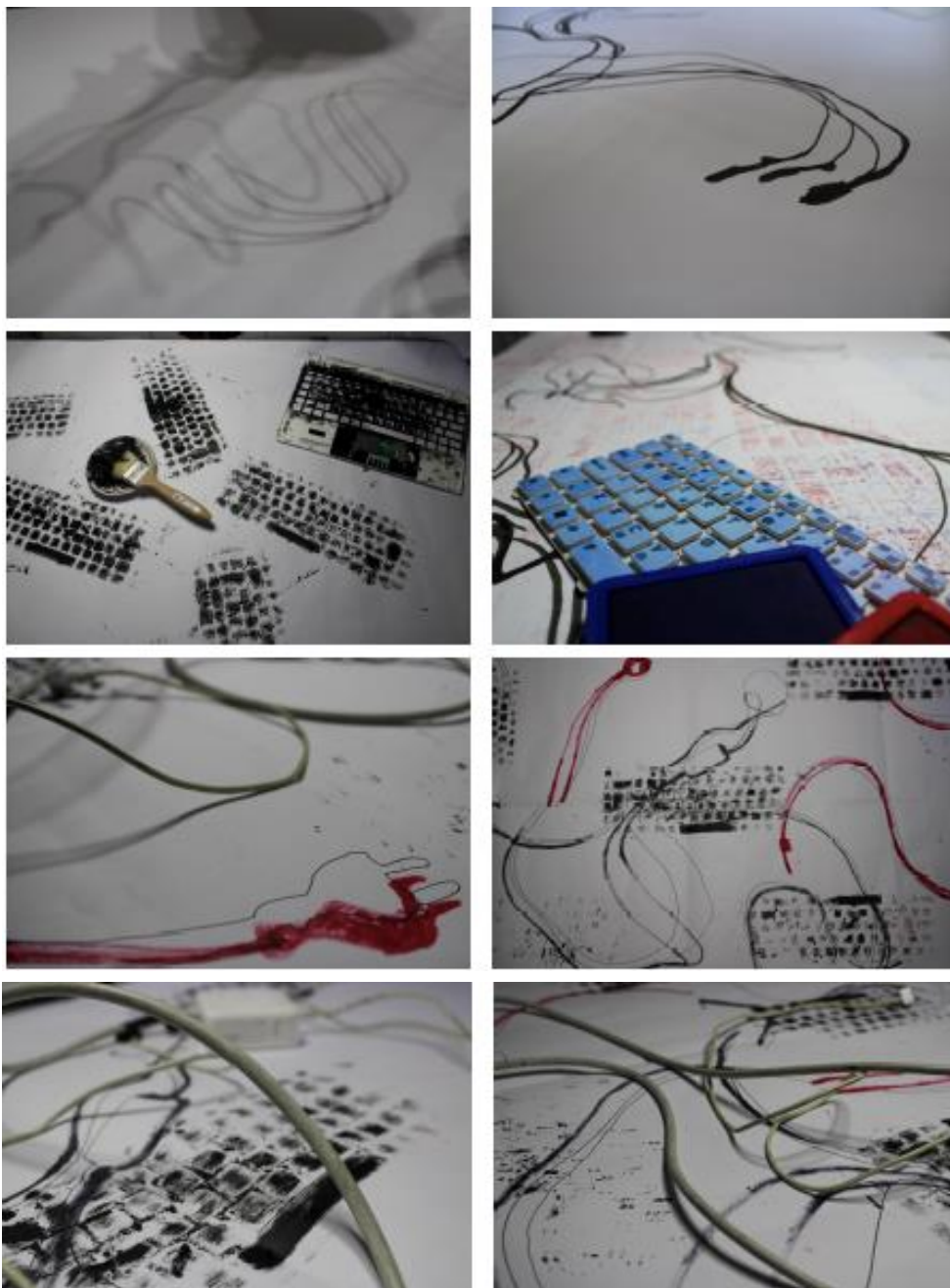


## Apêndice G – Testes da peça final com diferentes gradações cromáticas



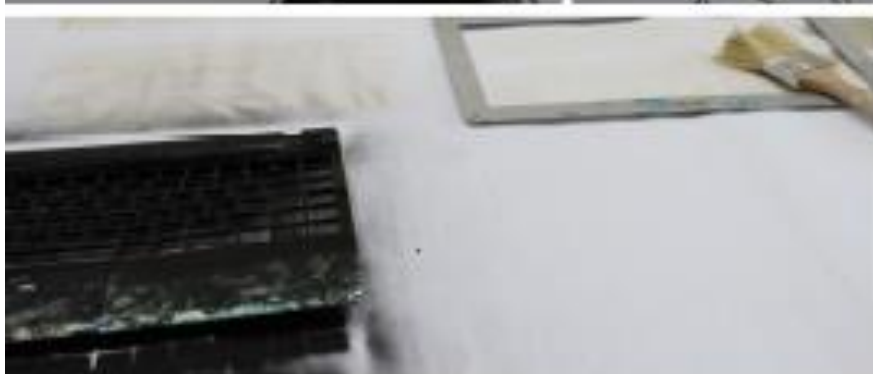
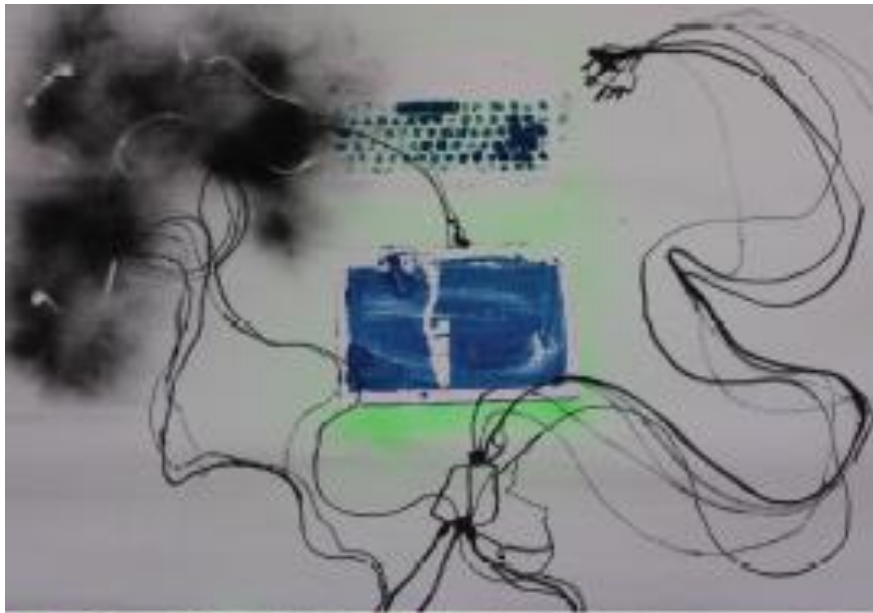
## Apêndice H – Definição da linguagem visual e estudo dos materiais gráficos



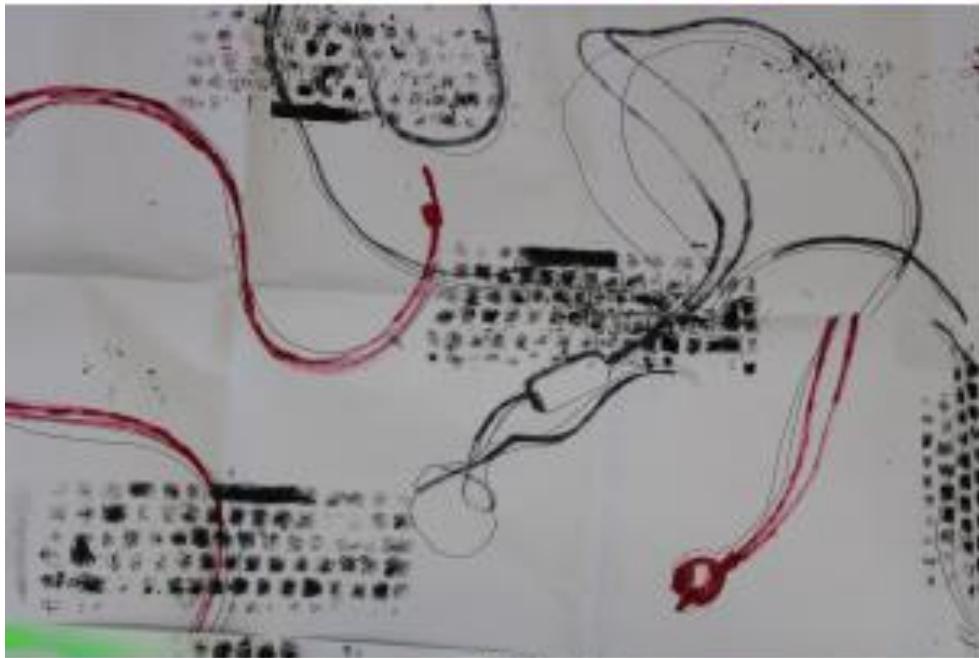
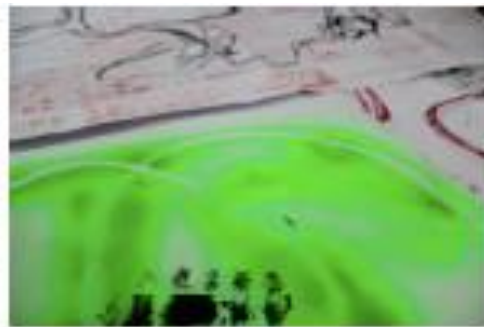


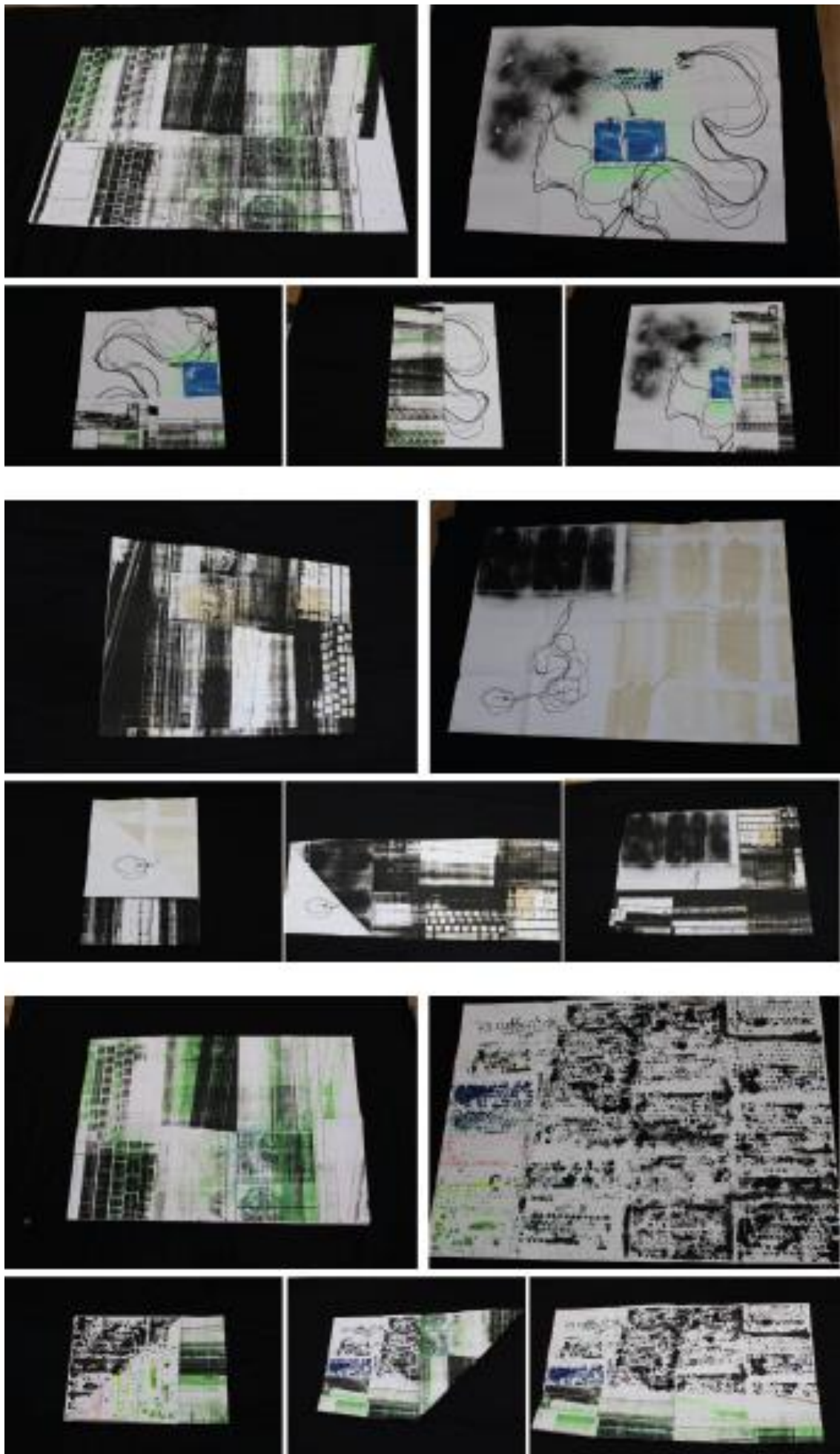
# **Apêndice I – Estudo dos materiais gráficos e das dobragens**



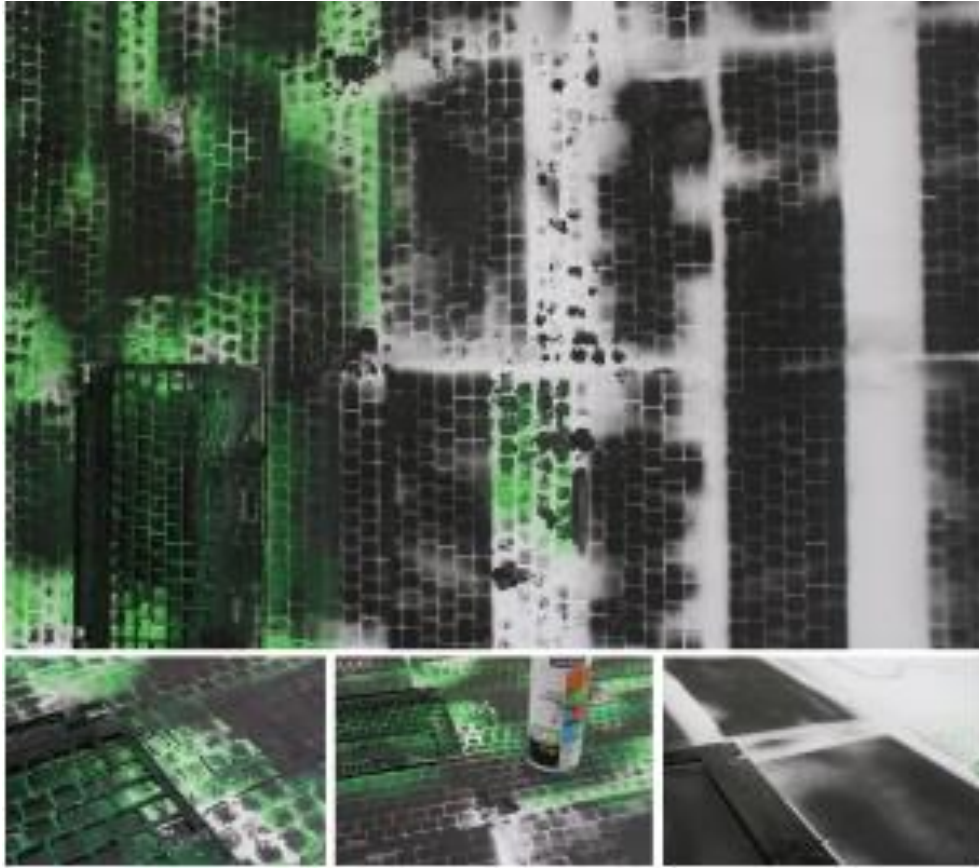




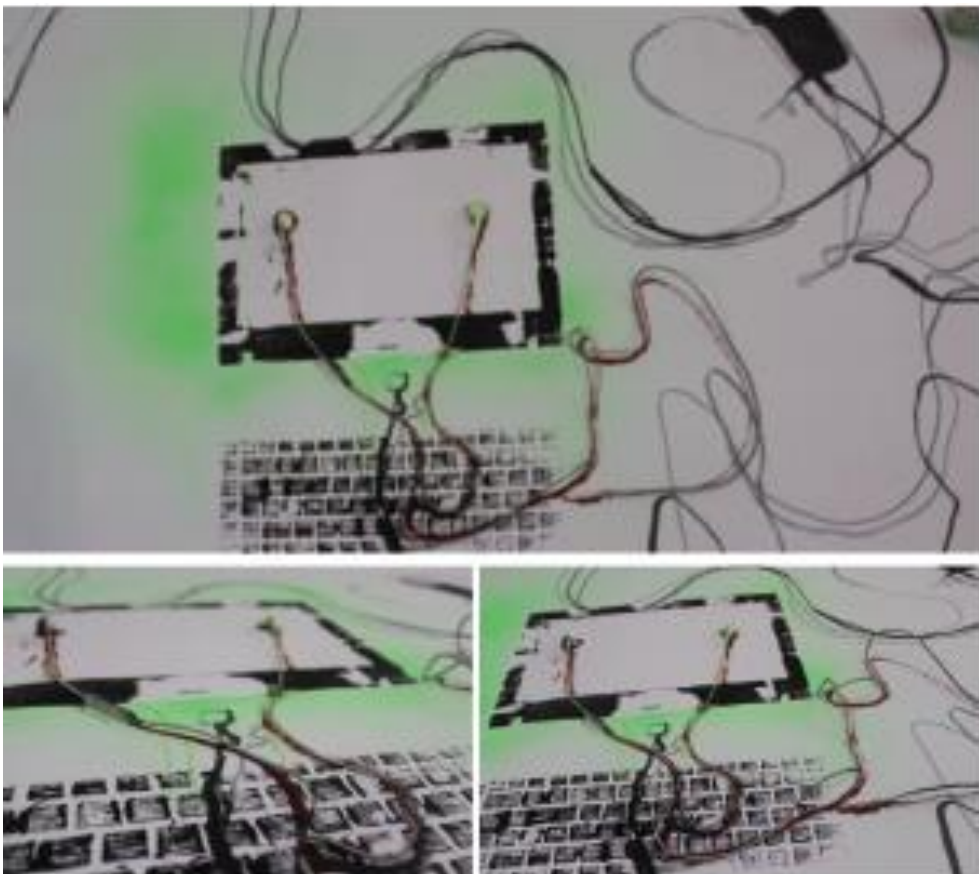




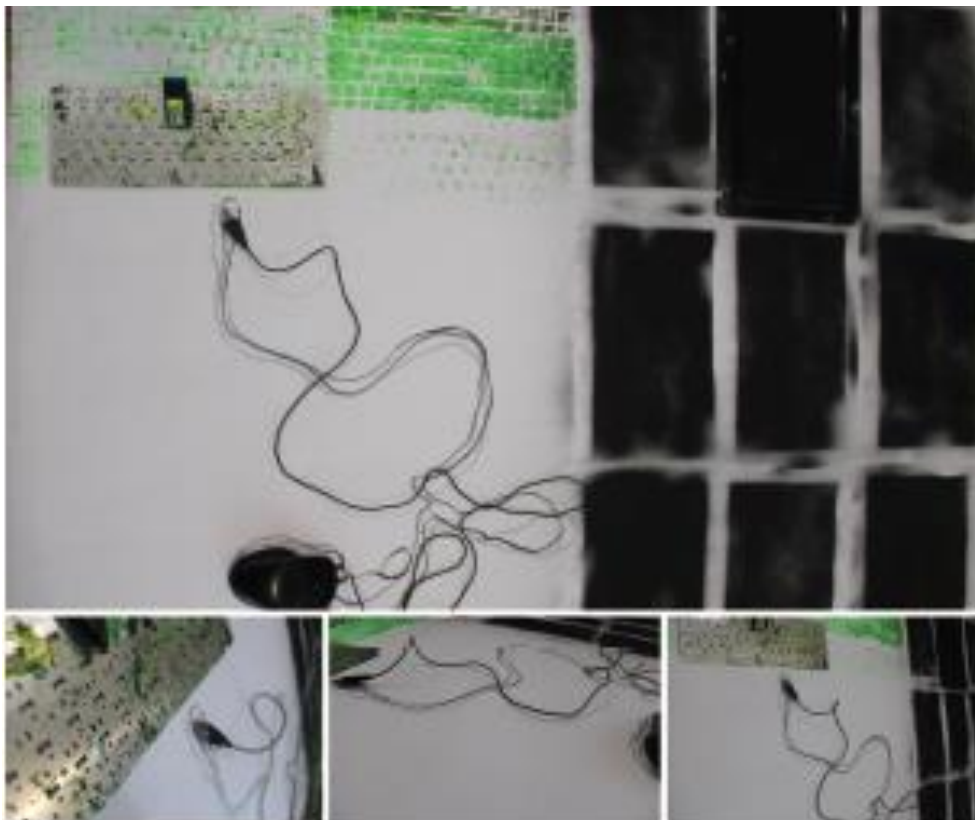
*Retrato de luz*



*Imagem de um objeto*



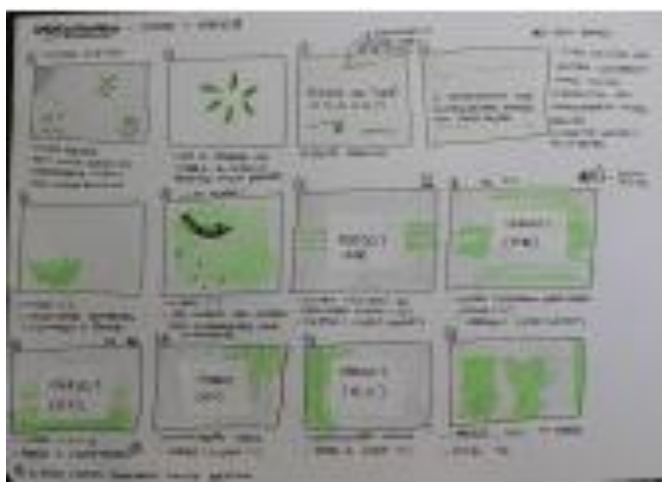




#### Apêndice K – Videos

[https://drive.google.com/drive/folders/1\\_jYjRLbuFj7koQVN1GccE5K0llaRn4K-?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1_jYjRLbuFj7koQVN1GccE5K0llaRn4K-?usp=sharing)

#### Apêndice L – Storytelling *Isto Não é um Computador*



#### Apêndice M – *Isto Não é um Computador*

<https://drive.google.com/file/d/1bOYJ9BdI91VRQ5j4y8SGtp1lp3MbyjA1/view?usp=sharing>